WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 7 MEI 1999 ƒ 5,95 / BFR 115

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

REQUIEM HELL! Wat een spel!

Resident Evil 2
Civilization: CTP
Wild Metal Country
Tank Racer
Army Men 2
Viva Soccer
Imperialism 2

Profcheck: Iron Maiden

CASTLEVANIA Bloedlink!



EXCLUSIEF: PU SPEELDE MET PSX 2



PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, GAME BOY


VIDEO-GAME
4 REQUIEM

Dit nummer

REQUIEM
Wat bedoelt Jan in hemelsnaam met 'deum agnosis ex operibus ejus'? Lees de preview van Requiem met Engel der Wrake Malachi, en je zult het weten.

24

CASTLEVANIA
Wel of geen heiligschennis, dat is de vraag die Bjørn zichzelf stelde bij het testen van Nintendo´s nieuwe 3D versie van de side-scrolling klassieker Castlevania.



26

CIVILIZATION CALL TO POWER
Civilization 2 werd eerder op de PC gekroond tot koning in zijn genre. Call to Power is een uitstekende update die de hardcore Civilization fans tevreden zal stemmen.

28

MONACO GRAND PRIX 2
Deze Formule 1-racer mag dan in grafisch opzicht niet wereldschokkend zijn, de gameplay is dermate fantastisch dat specialist Ed dit minpuntje voor lief neemt.

31

SPECIAL REPORT, BJORN IN JAPAN
Wereldreiziger Bjørn deed op een van zijn tripjes het mekka van de videogames industrie aan, en bezocht daar enkele grote fabrikanten. Een van die bedrijven was Sony, waar hij zonder toestemming een 'testritje' maakte op de PlayStation 2. Lees en huiver.

32

WILD METAL COUNTRY
Deze tank-shooter mag de Quake onder de tanksims genoemd worden en hoewel het geen echte sim is, zal de aktie je tot in de late uurtjes weten mee te sleuren.

40

VOETBALMANAGER-SIMS
Footie-sims worden de laatste tijd uitgekakt alsof het niets is. De vraag is nu welke van die sims er met kop en schouders bovenuit steekt. Zou het Premier Manager Ninety Nine met Kevin Keegan zijn, of misschien wel Co Adriaanse Football World Manager?

45

IMPERIALISM II
Exploiteer, koloniseer en regeer in de opvolger van, hoe kan het ook anders, Imperialism. Toch kun je niet spreken van een tweede deel, maar eerder van een compleet nieuw spel.

47



RESIDENT EVIL 2
Als we Dre moeten geloven, is Resident Evil 2 op de PC zo angstaanjagend dat zelfs de meest geharde gamer z'n billen af en toe zal samenknijpen.

48

PROFCHECK IRON MAIDEN
De herboren heavy metal band Iron Maiden was onlangs in onze hoofdstad en binnenkort komt er een game van hun mascotte, het skelet Eddy, uit. Jan haalde zijn SM-pakkie van zolder confronteerde de heren met dit spel, dat nog het meeste wegheeft van House Of The Dead.



50

SAGA
Saga brengt op prachtige wijze de wereld van de vikingen tot leven. Vooral Warcraft liefhebbers zullen smullen van dit overheerlijke Scandinavische banket.

54

TANK RACER
Wees getuige van Bjørn's eerste PC-recensie, en lees wat hij vindt van deze surrealistische racegame. Overigens heeft hij er meteen een preview voor de PSX aan vastgeplakt.

60

LODE RUNNER 3D
Snelle opgevers hoeven niet te beginnen aan deze Robotron X-achtige puzzelgame. Wie echter beschikt over rappe vingers en stalen zenuwen, dient Lode Runner 3D zeker te checken.

62

HEROES OF MIGHT & MAGIC III
De helden van Might & Magic zijn terug, in alweer het derde deel dat nog groter, diverser en verslavender is dan z'n voorgangers.

64

WCW/NWO REVENGE
WCW/NWO Revenge is het beste worstelspel dat Kees ooit onder ogen kreeg. Vooral de smerige trucjes en wapens die een aantal worstelaars hanteren om de championship belt binnen te halen, spraken hem erg aan.

71

inhoud

PC CD-ROM

PLAYSTATION

NINTENDO 64

GAMEBOY COLOR

RUBRIEKEN

Yo! post



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam

E-MAIL: POWER@BPA.NL

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.



Zoals jullie inmiddels weten, beloont de PU-redaktie in ieder nummer de leukste, interessantste, slimste, domste of gewoon de idiootste ingezonden brief/e-mail met een prijs.
Ditmaal hebben wij voor de Brief Van De Maand niet één, maar liefst twee items in de aanbieding: de razendspannende video **Tekken The Motion Picture**, en het meest gewilde kledingstuk op deze planeet, namelijk het enige echte **Power Unlimited t-shirt.**
Stuur jouw inzending voor De Brief Van De Maand naar Power Unlimited;
Yo! Post
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

VRAGEN, VRAGEN, VRAGEN
Het is 19.30 uur en aangezien we niets te doen hebben, zijn we de PU aan het lezen. Nu hebben wij een paar vragen. Graag redelijke antwoorden.
Vraag 1: hoe oud moet je zijn om bij de PU-redaktie te kunnen werken?
Vraag 2: hoe komen jullie aan die relaxte gasten, daar op de redaktie?
Vraag 3: zijn jullie al met de volgende Power Unlimited bezig wanneer de andere uitkomt?
En zoals vele anderen zouden zeggen: keep up the good work.
Killer Cliff en ET Raider

■ *1: Wanneer Lara Croft en je moeder de enige twee vrouwen in je leven zijn, kun je het wel schudden.*
2: De PU heeft een exclusieve deal weten te sluiten met de lokale psychiatrische inrichting, waar we af en toe een geniale gek mogen wegplukken.
3: Sterker nog: we zijn nu al keihard aan de slag met het oktobernummer van 2012.

FOUTE PLAATJES
Dag mensen, daar ben ik weer. Ik schrijf deze brief om een paar redenen, ten eerste omdat ik het alweer veel te lang geleden vind dat er een poster in de Power Unlimited heeft gestaan. Er zou best wel weer een leuk postertje van Tiberian Sun of Lara Croft in mogen (die laatste het liefst naakt!).
Ten tweede wil ik even klagen over de screenshots bij de (p)reviews. Nee, wees maar niet bang, dit is niet weer zo´n brief waarin geklaagd wordt over de prehistorische kwaliteit van de plaatjes bij console-games.
Waar het mij om gaat is de plaatsing ervan. Het is namelijk zo dat de plaatjes elkaar vaak overlappen. Bovendien passen ze vaak niet in hun kaders en zijn de bijschriften vaak over de plaatjes heengeplakt. Dit mag misschien wel hip en trendy wezen, maar hebben jullie er wel eens bij stilgestaan dat dit zwaar irritant kan zijn wanneer de lezer wat wijzer probeert te worden uit zo'n plaatje.
Bij Sonic Adventure bijvoorbeeld zijn alle plaatjes boven op elkaar gepropt, wetende dat wanneer jullie dat idiote Sonic-logo wat kleiner hadden gemaakt, de plaatjes veel netter naast elkaar hadden kunnen staan. Dat zou het voor de lezers meteen een stuk overzichtelijker maken.
Dus doe daar effetjes wat aan, en zorg er ook even voor dat er weer een poster aankomt. Dan heb ik weer wat om mijn slaapkamer mee op te fleuren. CUL8R!
Alwin Garside, Haarlem

■ **Dus jij hebt aanmerkingen op onze plaatjes, hè? Koop lekker een kleurboek, dan kun je de plaatjes helemaal zelf invullen zoals jij dat wilt. En als je dan toch bezig bent, kun je er meteen een leuk tekstje bij bedenken.**

BRIEF VAN DE MAAND

MASTERLIJKE RAP

Ik kom op school en kom mijn vrienden tegen,
en zie op weg naar mijn lokaal de conciërge vegen.
De weg naar het lokaal duurt een eeuwigheid,
maar gelukkig ben ik vroeg, en heb ik alle tijd.
Eindelijk aangekomen,
moet ik me een weg door de mensen bomen,
iedereen zit hevig te kleppen met elkaar,
Dus ik zeg: 'jongens, bedaar, bedaar,
wat is er toch allemaal aan de hand?'
En uiteindelijk bleek dat er weer iets nieuws was aangekomen uit Gamesland!
Het was Zelda, de meest masterlijke game op de Nintendo 64, dat iedereen gek maakte,
maar het was ook Metal Gear Solid dat bij iedereen de gevoelige gamesnaar raakte.
Iedereen praatte weer door elkaar om informatie over de spellen te weten te komen,
het was duidelijk dat zij een masterlijk, overzichtelijk, goddelijk en bijzonder informatief blad nodig hadden.
En toen haalde ik haar uit mijn tas...
het was het blad dat op dat moment echt nodig was...
het blad waar iedereen eigenlijk op wachtte,
maar waar ze stom genoeg niet aan dachten.
Ik verhief mijn stem en zei:
Gamers van het goede leven, jullie hoeven niet langer te zweten en te beven:
HAVE A BREAK, HAVE A PU!!!
En de volgende dag was het op school, terwijl iedereen een PU vastklemde, rustig,
o zo rustig...
Boy Bianchi, Den Haag

■ Dat we een fantastisch blad maken, wisten we al maar dat we er een complete school plat mee kunnen krijgen, is nieuw voor ons.

MANNELIJKE KANJERS?
In het maart-nummer stond de uitslag van de Power Unlimited enquête. Hierbij viel me op dat er alleen maar mannen bij de Kneus van het jaar stonden, en vrouwen bij de Kanjer van het jaar. Werd er niet



naar de mening van de meisjes gekeken die mee hebben gedaan? Ik weet zeker dat die niet allemaal op Lara Croft vallen.
Ivonne Korthout, Waalwijk

■ Helaas is het nog niet zover dat het aantal meisjes even groot is als het aantal jongens dat de weg naar de computers gevonden heeft. En dat terwijl er genoeg aantrekkelijke mannelijke computerhelden te vinden zijn. Dus dames, stem volgend jaar massaal op Mario!

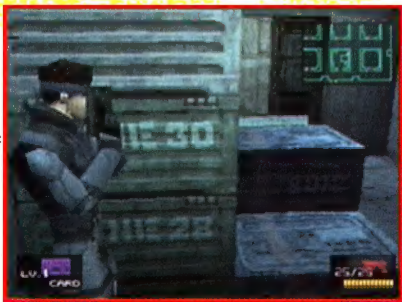
PER SECONDE EDDER

Kom ik op een avond thuis van mijn wekelijkse arbeid bij 's lands grootste kruidenier, waarna ik relaxed op de bank een fles Fanta leeg zit te drinken terwijl ik meekijk naar een of ander programma dat mijn ouders interessant schijnen te vinden, namelijk 'Per seconde wijzer'. Schrik ik opeens op uit mijn halve winterslaap als een bekend gezicht op de beeldbuis verschijnt. Als dan ook nog de naam en het beroep in beeld verschijnen, weet ik het helemaal zeker: het is Ed!
Met nog uitpuilende ogen van verbazing weet ik half in een waas toch nog te bemerken dat Edje het eigenlijk best wel goed doet. Blijkbaar is hij niet alleen goed in karten en eindredakteurtje spelen, maar is hij nog een beetje slim ook!
Ik zie al voor me dat de hele redaktie uit jaloezie op TV wil: Kees en Skate bij Extince, Jan bij de Soundmixshow, Andreas bij de Surpriseshow, Bjørn bij het Klokhuis, Ruben bij Tik Tak, Thomas bij de Kindersurprise-reclame, J.J. bij Netwerk en Boris op Cartoon Network. Dat wordt nog een leuke boel!
Trouwens: PU en Starcraft rule (vooral Zeratul en Tassadar of course, voor de insiders).
Jochem 'Retxed' Kuiper, Enschede

■ Verwacht rond de eeuwwisseling ook nog een hitsingle van de PU All Stars met bijbehorende videoclip. Heb je Nancy trouwens gezien in 'De bevalling'?

METAL GEAR TRANCE

Het was op een vrijdag toen ik van school kwam. Eenmaal thuis dumpte ik mijn schooltas, pakte mijn geld en stapte op de fiets om richting Intertoys te gaan. Nadat ik daar aangekomen was, rende ik de winkel in, waarbij ik wat mensen omver duwde, en 'hem' vervolgens zag: de game der games, the best of the best, Metal Gear Solid.
Vervolgens duwde ik nog meer mensen opzij en liep ik in een soort trance naar buiten, totdat een medewerker mij tegenhield en zei dat ik nog moest betalen voor de game. Dus ging ik met tegenzin mee naar de kassa.
Weer buiten aangekomen stapte ik op mijn fiets en racete ik met 180 kilometer per uur naar huis. Ik rende naar boven en kickte mijn broertje weg (die op dat moment met GTA bezig was), en stopte MGS erin. Ik dacht echt dat ik in een interaktieve film terechtgekomen was. Verbluffende graphics, teringspannende muziek die je echt helemaal meeneemt in het verhaal en soldaten die je voetsporen volgen terwijl ze ook nog eens op de door jou gemaakte geluiden afkomen. Alleen al voor dit



spel zou je een PlayStation aanschaffen!
Ik had ook nog even een vraagje: kunnen jullie in de rubriek 'Boekensteun' het 'Metal Gear Solid; The Official Strategy Guide'-boek bespreken, zodat ik met het ISBN-nummer naar een boekenwinkel kan gaan en het boek kan bestellen. Alvast bedankt.
Niels Lanjouw, Gramsbergen

■ We hebben je vraag doorgespeeld aan J.J. dus dat komt wel goed. En gedraag je voortaan een beetje Niels want mensen wegduwen en games jatten is zeer onbehoorlijk!

LOVE

Ik heb drie woorden voor de PU: I love it.
Tim, Weert

■ Daar hebben we geen woorden voor, Tim.

AFZEIKEN

Ik wou nog even terugkomen op de brief van Solid Frank en Sniper T. uit het maart-nummer. Ik ben ongeveer twee jaar lid van jullie te gekke blad, maar ik heb net als hen nog nooit een demo-CD bij jullie blad gezien. De enige demo die ik heb ontvangen is die van Metal Gear Solid. Het zou kunnen dat de postbode ze eruit jat, maar dat lijkt me sterk. Als ik in de winkels kijk zit er meestal wel een demo bij. Ik wil hiervoor een verklaring, en ga nou niet zeggen dat we blinde kippen zijn, want ik kijk altijd goed of er een demo-CD bij zit of niet.
Oké, genoeg over demo's. Jullie zitten soms games af te zeiken, maar probeer zelf eens een goed spel te maken; wat te denken van een soort beat'em up genaamd Power Fighting, waarbij je de gehele redaktie als vechters kan kiezen (bijvoorbeeld Skate Vs. Ed). Wanneer de game af is, stop je hem bij de PU en laat je de lezers een recensie schrijven. Eens zien of jullie dan nog games zullen afzeiken.
Genoeg geklaagd nu. Ik vind dat jullie een onwijs cool megavet tof blad hebben en ik hoop dat jullie nog vele jaren doorgaan.
Jeroen Dekker, Haarlem

■ Wij hebben zelfs een beter idee voor een heuse beat'em up: Dekker 4, waarin alle PU-fighters het moeten opnemen tegen de duivelse character Jeroen, die voor deze gelegenheid vastgebonden is aan een paal. Zij krijgen om de beurt een minuut om hem zo zwaar mogelijk toe te takelen, wat weer style- en bonuspoints oplevert. Is dat geen mooi idee?

TEGENVALLER

Hoewel ik mijn vermoedens heb dat vloeken niet netjes is, neem ik toch de duistere afkorting Z.A.R. in de mond, het afgekraakte schietspelletje dat maart 1999 in de PU verscheen en een 4.0 kreeg. Het niet vaak genoeg door het slijk gehaalde PC-Zone Benelux (ben ik weer aan het vloeken) gaf dit spel toch nog de titel 'Redelijk' en een 7.6.
Dit vroeg om de mening van een expert. Na bij een persoon, die hiermee een miskoop gedaan heeft, de game gespeeld te hebben (om vervolgens kotsmisselijk thuis te komen), kwam ik tot een conclusie dat het me van jullie tegenvalt, PU-redaktie, een 4.0 is namelijk nog te veel.
Polle van Elsacker, Ritthem



■ Jan heeft een uiterst gevoelige kant die veel lezers (en zelfs collega's) niet kennen, en uit medelijden wil het wel eens zo zijn dat hij een bar slecht spel als Z.A.R. een puntje extra geeft.

FIFA vs. ACTUA

Ik heb jullie al een aantal keer geschreven (wel 1000 keer), en ik hoop dat mijn brief nu eindelijk eens geplaatst wordt! Verder moet ik toegeven dat ik op een fantastisch blad ben geabonneerd, ik ben namelijk al twee jaar lid.



Nadat ik het nieuwste nummer gekregen had, begon ik het meteen te lezen, en zag ik dat Actua Soccer 3 er in stond. Hoe kunnen jullie dat k*tspel een 8.7 geven! Ik vind dit het slechtste spel dat ik ooit heb gezien. Let op mijn woorden, want the master has spoken.
Nu we het toch hebben over soccergames: ik vind dat jullie moeten ophouden met het afkraken van FIFA-games. Wat zitten jullie nou altijd te zeuren? EA Sports maakt dus wel even de beste soccergames, terwijl jullie maar zitten te praten over Actua Soccer. Zit toch niet te zeiken! FIFA '99 is het best verkochte spel op de PlayStation en op de PC het op één na best verkochte spel. Basta!
Nu komt mijn laatste minpuntje. Lees en knoop dit goed in jullie *©%#oren. Stop geen klote PlayStation-demo's bij de Power Unlimited, maar PC-demo's, want wat moet ik nou met een PSX-CD terwijl ik een PC heb. Ik spreek voor velen, dus stop gewoon even een Commandos 2-demo bij de volgende PU, zodat alle problemen zijn opgelost.
Dit was het dan voor deze keer, maar jullie horen nog van mij.
Erwin Seerden, Drachten (Friesland Boppe!)

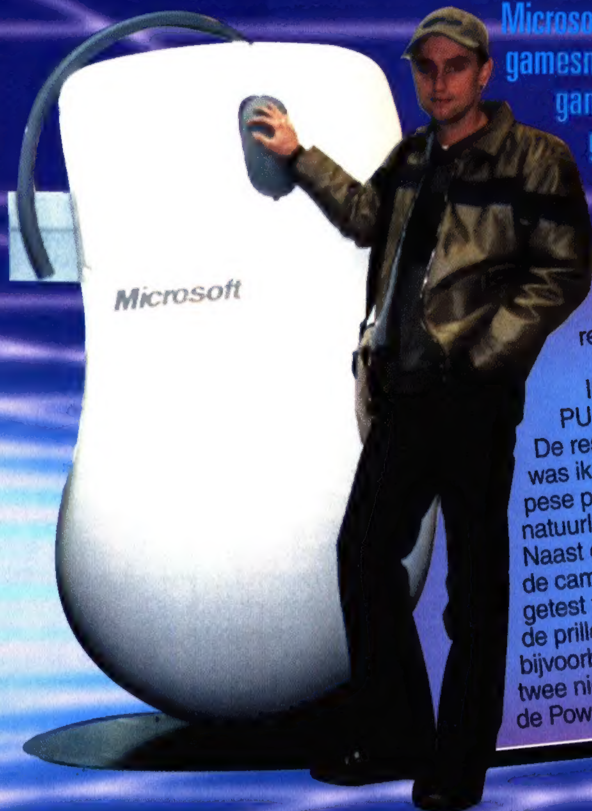
■ Een 9,1 voor FIFA 99 (PU 12-1998) lijkt ons geen slecht cijfer, overigens laten wij onze meningen niet afhangen van verkoopcijfers. Trouwens, vergelijk onze rapportcijfers eens met games uit de top tien; zo vaak zitten we er echt niet naast, hoor. Zo, en nu plaatsen we nooit meer een brief van je, dus doe vooral geen moeite, fijne vent die je bent!



nieuws

GAMESTOCK '99

Microsoft zal zich de komende jaren steeds nadrukkelijker op de gamesmarkt begeven, en er staan ons dan ook heel wat spectaculaire games te wachten. Een voorproefje daarvan wordt ieder jaar getoond op de door Microsoft zelf georganiseerde beurs: de Gamestock.



BILL GATES' HOOFDKWARTIER

Power Unlimited kreeg afgelopen maand de gelegenheid af te reizen naar Seattle en daar op de enorme campus van Microsoft rond te lopen en tevens Bill Gates' hoofdkwartier te aanschouwen. Ik was verheugd hierbij aanwezig te mogen zijn, met name omdat PU de enige vertegenwoordiger was van de Nederlandse spellenpers. De rest was zeker aan het slapen of Z.A.R. aan het spelen. Natuurlijk was ik niet de enige, de hele Amerikaanse gamespers almede de Europese pers was over komen vliegen voor drie dagen, hapjes, drankjes en natuurlijk... games!

Naast een aantal opmerkelijke spellen kregen we ook een rondleiding op de campus. De afdeling waar joypads en joysticks vervaardigd, bedacht en getest worden, was bijvoorbeeld zeer interessant. Hier werd getoond hoe de prille ideeën voor spelbesturingen omgezet worden in zoiets fraais als bijvoorbeeld de Sidewinder Force Feedback. Er werden tegelijkertijd ook twee nieuwe gamepads geïntroduceerd, maar daarvoor verwijs ik jullie naar de Powerplay van volgende maand!



AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS

Omdat ik niet alle games kan bespreken die ik heb gezien, licht er een paar voor jullie uit.

De meeste aandacht ging uit naar Age Of Empires II: Age Of Kings. Echt origineel kun je het spel niet noemen maar wat betreft de gameplay en het uiterlijk... Yabbedabbedoe!

Je hebt maar liefst de keuze uit veertien verschillende rassen waaronder de Frankische, Japanse, Byzantijnse, Viking, Mongoolse en Keltische civilisaties. Bovendien hebben ze allemaal aparte gebouwen, wapens, kleuren en kleding. Als je dacht dat drie verschillende rassen in Settlers 3 heel wat was, dan zul je hierbij echt gaan kwijlen en snorren!

Opmerkelijk zijn de drie verschillende opties om het spel te winnen: door de vijandelijke civilisaties te overwinnen, door economische overwinning (heel veel rijkdom vergaren) of door alle wonderen van de wereld te bouwen en te verdedigen.





Aandacht voor detail zie je in alles terug. Zoals bijvoorbeeld de enorme legereenheden die zich opmaken voor de strijd en tegelijkertijd de grote hoeveelheid verschillende troepen. Ridders, boogschutters, ridders te paard, units die de katapult bedienen, mannetjes die kogels aanleveren, eenheden die voor voedsel zorgen, mannetjes die de stormram bedienen, mannetjes die pek vanaf de kantelen smijten... aan alles is gedacht.

Daarnaast zijn de gebouwen van de groeiende steden schitterend en is de map bovendien roteerbaar. Ik hoop maar dat ze snel met een bèta aankomen zodat ik uit volle borst kan brullen: It's good to be king!



SPORTIEF

Over drie andere games, te weten Loose Cannon, Conquest en Starlancer van Digital Anvil heb je al kunnen lezen in de eerste PU van dit jaar en daar zal ik jullie niet mee vervelen. Al moet ik wel zeggen dat alle drie de games er veelbelovend uitzien en vooral het open action-adventure Loose Canon met zijn vrijheid als bounty hunter en zijn Mad Max feel een van mijn persoonlijke favorieten is.

Naast vechten, schieten en knallen houdt Microsoft het ook wat dichterbij huis en focust op een viertal sporttitels. Microsoft Football, Baseball 2000, Microsoft Soccer en NBA Drive 2000.

Over Microsoft Soccer was ik het minst te spreken; Fifa en Actua hoeven daar nauwelijks concurrentie van te verwachten. De andere drie titels zien er belovend uit. Met name het realisme van de spelers (uiterlijk en beweging) is in die games bijzonder goed uitgewerkt.

Opvallend was dat de Football titel een stukje beuk- en trekwerk liet zien dat je bij de Madden-serie bijvoorbeeld mist. Je kan echt tackelen, schouderduwen en borststoten uitvoeren en de tegenpartij lelijk ten val laten brengen. Umpf!







MIDTOWN MADNESS

De grote verrassing was het racespel Midtown Madness. Na Monstertruck Madness en Motorcross Madness is de positieve gekte wederom losgeslagen. Het was de eerste game die ik begon te spelen en een uur later was ik nog bezig.

Het spel is misschien het best te typeren als Need For Speed III met een vleugje Carmageddon en een snufje GTA. Overigens worden hier geen mensen plat gereden en komen er geen wapens aan te pas. Wat je wel kan doen, is met een hele reeks uiteenlopende bolides door de straten van Chicago raggen met een ongekende vrijheid. Meer dan 65 km weg ligt voor je klaar om doorheen te scheuren in oogstrelend 3D.

Je kunt van de weg af rijden, op de stoep scheuren, shortcuts nemen, door smalle steegjes terwijl je de vuilnisbakken omver rijdt, door warenhuizen heen sjezen als dat een korte route oplevert en zelfs over bruggen jumpen die opengaan. Yeeeehaaa!! Heb je de Blues Brothers gezien? Dan weet je wat ik bedoel.

De verschillende modes maken het spel sowieso erg lang speelbaar. Je kunt gewoon door de straten gaan cruisen, tegen andere racen via checkpoints, bepaalde circuits afleggen of on-line cop vs. robber racen waar jij óf de dief bent die zoveel mogelijk banken moet beroven en de cops dient af te schudden óf als cop via spectaculaire achtervolging-moves de boeven inrekenen.

Leuk zijn de verschillende auto's: een racewagen, een schoolbus, truck met oplegger en andere types. Alles kan ook kapot: slagbomen, vuilnisbakken, lantarenpalen, andere auto's en die van jezelf natuurlijk. Je auto loopt ook echt schade op en zakt na te veel beuken en deuken door zijn assen.







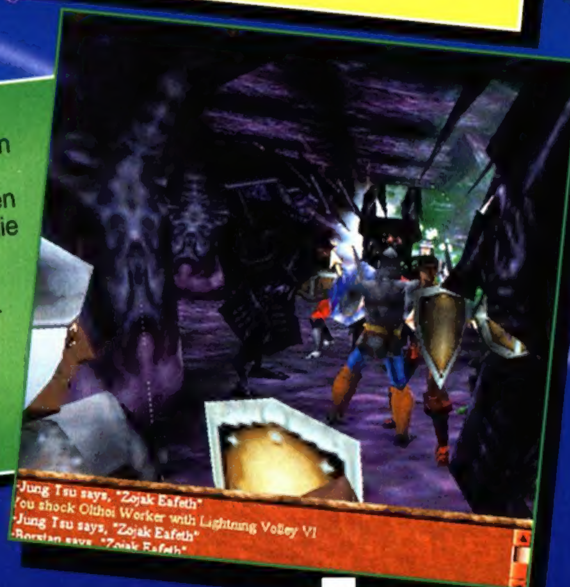
ON-LINE

Daarnaast komen er ook nog verschillende spellen die alleen on-line te spelen zijn.

Een immense RPG getiteld Asheron's Call met een enorme speelwereld (24 x 14 mijl) vol karakters die je zelf kan samenstellen.

Daarnaast is er Allegiance; een soort Wing Commander space shooter die zich puur op squad-based richt en tot 350 vliegende en laser knallende gamers tegelijk toelaat! Genoeg spellen dus waar Microsoft mee voor de dag gaat komen, nu maar hopen dat alles ook de release datum haalt!

JAN



BLAZE

XPLORER V2

THE ULTIMATE CHEAT CARTRIDGE FOR PLAYSTATION™

GW Quality Product


EXTRA VOERTUIGEN

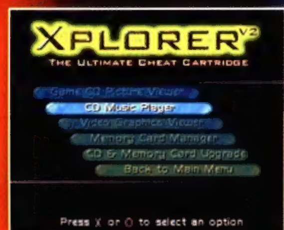

ONEINDIG MUNITIE

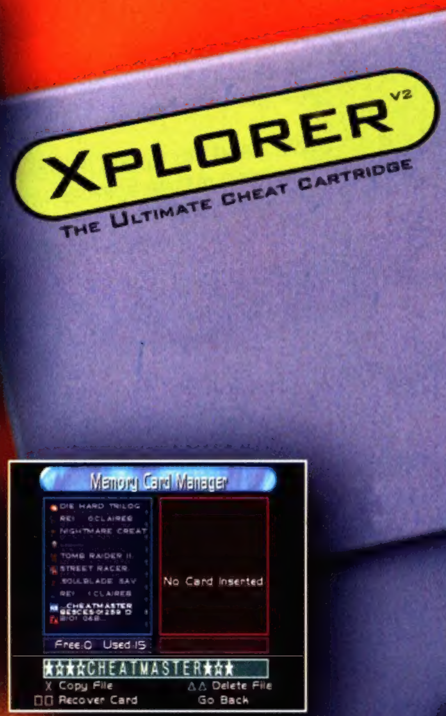

ONEINDIG LEVENS


EXTRA WAPENS

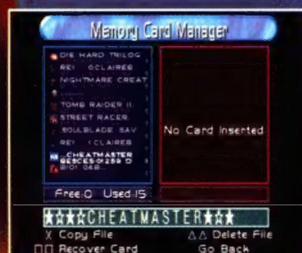

ONEINDIG ENERGIE















HAAL MEER UIT JE PLAYSTATION!

V2 NIEUWE FUNCTIES
NOG GEMAKKELIJKER TE GEBRUIKEN
MENU OM SNEL CODES IN TE VOEREN.
MENU'S MET WEERGAVE VAN: TOTAAL AANTAL OPGESLAGEN GAMES EN HET AANTAL GEACTIVEERDE CODES/CHEATS.
COMPATIBLE* MET X-PLORER, ACTION REPLAY, EQUALIZER EN GAME SHARK CODES.



MULTIMEDIA MENU
BEKIJK VERBORGEN SCREEN SHOTS*.
GEAVANCEERDE MEMORY CARD MANAGER MET KOPIE EN VERWIJDER FUNCTIE. TOEKOMSTIGE UPGRADES VIA MEMORY CARD EN CD.



MUZIEK CD SPELER MENU
VOOR AL JE FAVORIETE MUZIEK EN GAME CD'S! LINKS EN RECHTS VOLUMEREGELAARS. MENU'S MET NUMMER EN CD TIJD WEERGAVE.

Voorgeladen met meer dan 1000 codes voor de nieuwste en beste spellen en volledig nederlandstalig!

Gameworld B.V., Industrieweg 99a, 3044 AS, Rotterdam 

ONDER ANDERE VERKRIJGBAAR BIJ DE VOLGENDE VERKOOPPUNTEN EN DE BETERE SPECIAALZAKEN

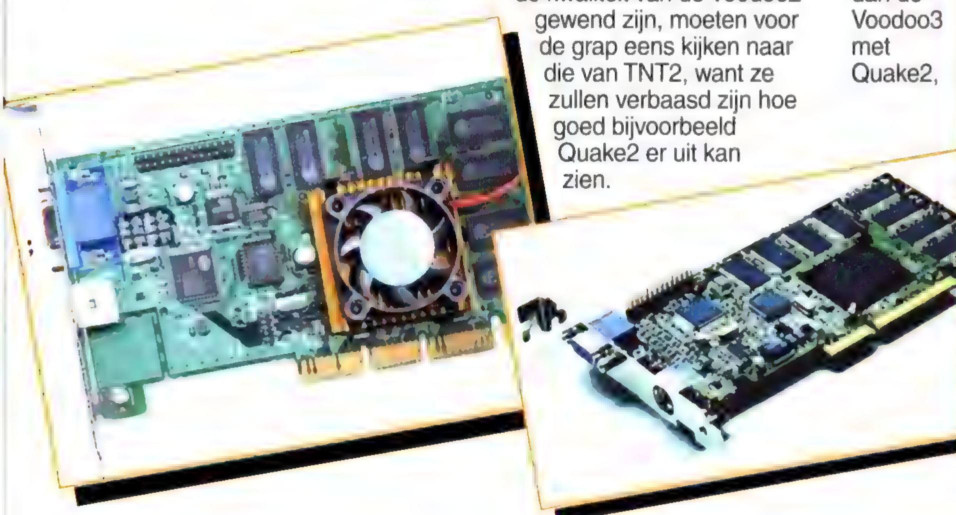
MAX Software @ Games · EAR & EYE · free record shop · Intertoys speelgoedwinkels · THE MUSIC STORE uw CD Speciaalzaak

TECH TALK

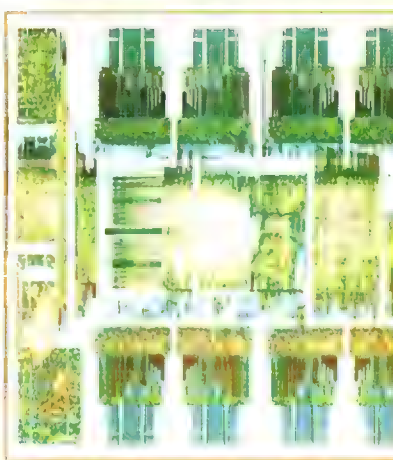
De Next Generation PlayStation is eindelijk een realiteit. Hiermee zet Sony alle andere gamemachines wat betreft prestaties en graphics op forse achterstand. Op de PC is die oorlog nog niet beslecht, al deed 3Dfx met hun Voodoo3 een serieuze poging. Nvidia slaat terug met de RIVA TNT2 en doet de strijd voor de zoveelste keer oplaaien.

PIXELBLAFFERS

Een tijdje geleden leek het nog alsof de **RIVA TNT2** gewoon een TNT1 was met een facelift, maar er is meer gebeurd. In principe is de TNT2 wel een broertje van de TNT1 die geslonken is tot 0,25 micron, maar de andere verbeteringen maken het toch echt een nieuwe chip.
Ten eerste zijn de render-pipelines versneld (10-17% op dezelfde kloksnelheid). Daarnaast heeft de TNT2 ook nog een hogere kloksnelheid, waardoor het effekt wordt vergroot (175 Mhz t.o.v. de 90 Mhz van de TNT1). De TNT2 ondersteunt AGP4x, maar dat is niet relevant omdat het AGP 4x moederbord van Intel nog niet op de markt is. De TNT2 komt met een 300 Mhz RAMDAC, waardoor resoluties van 2048x1536 pixels kunnen worden bereikt op 60 Hz, en 1920x1200 op 32-bit kleur en een 85 Hz refresh rate. De framebuffer van de TNT2 is 32 Mb, en dat is twee keer zo groot als de TNT1 én de Voodoo3. Deze aspecten maken van de RIVA TNT2 een veel interessanter produkt dan ik een paar maanden geleden had verwacht.
Toch zijn er natuurlijk nog wel een paar problemen, zoals op het internet te lezen viel. Het meest opvallend was de lock-up die mensen kregen als Quake2 werd gedraaid met 'timedemo' op '1'. Dit probleem zou echter worden verholpen met een nieuwe driver. Verder ondersteunde de jongste TNT2-driver Quake2 niet in 1280x960 full screen mode, terwijl de chipset zeker snel genoeg is, maar ook dit zou bij de lancering worden opgelost.
Over TNT2's grafische kwaliteit kan ik kort zijn, die is net zo goed als die van TNT1. Mensen die de kwaliteit van de Voodoo2 gewend zijn, moeten voor de grap eens kijken naar die van TNT2, want ze zullen verbaasd zijn hoe goed bijvoorbeeld Quake2 er uit kan zien.



Wat moet worden opgemerkt is dat ze bij 3Dfx ook niet stilzitten. De specs zijn sinds mijn publikatie van januari dit jaar al weer wat veranderd. Zo gaat de **Voodoo3 2000** op 143 Mhz lopen i.p.v. 125. Met de 3000-versie zijn nog wat problemen (zoals het vinden van geheugen dat snel genoeg is) om de kloksnelheid te realiseren van 183 Mhz, waardoor het er op gaat lijken dat de Voodoo3 niet voorbij de 166 Mhz gaat komen. Wel is het zo dat de Voodoo3 veel minder afhankelijk is van de CPU van de computer dan de TNT2. Zo heeft de TNT2 op een Pentium III 500 een snellere framerate dan de Voodoo3 met Quake2, maar zijn ze met een 400 Mhz Celeron even snel. Op een AMD k6-3 van 450 Mhz is de Voodoo3 zelfs aanzienlijk sneller.
Het blijft dus ook nu weer moeilijk te zeggen wie de grote winnaar is.



De Next Generation PlayStation (NGPS) is een feit, zoals je kan lezen op pagina's 32 t/m 35. Voor de diehards geef ik in deze rubriek de complete specs door. Omdat de termen vrijwel niet te vertalen zijn, laat ik ze grotendeels in het Engels. Lees en huiver!

CPU	**EMOTION ENGINE**
CPU Core	128bit RISC (MIPS IV subset)
Systeem Kloksnelheid	300 Mhz
Cache geheugen	Instr.: 16K, Data: 8K+16K
Geheugen	32 Mb Direct Rambus
Mem. Bus Bandwidth	3.2 Gb/sec
Floating Point Performance	6.2 Gflops
Geometrische Prestaties	
+ prespektieftransformaties	66 miljoen polygonen/sec
+ lichteffekten	38 miljoen polygonen/sec
+ misteffekten	36 miljoen polygonen/sec
Bezier Surface Generation	16 miljoen polygonen/sec
Image processing unit	MPEG2 decoder
Image processing performace	150 miljoen pixels/sec
GRAPHICS	**GRAPHICS SYNTHESISER**
Kloksnelheid	150 Mhz
Embedded DRAM	4 Mb
Memory Bandwidth	48 Gb/sec
DRAM bus width	2560 bits
Pixel configuratie	RGB:Alpha:Z Buffer (24:8:32)
Maximale Poylgon Rate	75 miljoen polygonen/sec
Pixel Fill Rate	1.2 Gigapixel/sec
GELUID	**SPU2+CPU**
Voices	ADPCM 48 kanalen
Sampling Frequency	44,1 KHz / 48KHz (keuze)

BJØRN

OUTCAST KOMT ER ECHT AAN!

Het is al weer een eeuwigheid geleden dat ondergetekende afreisde naar het pittoreske Namen waar de Belgische boys van Appeal druk bezig waren met het maken van Outcast. Inmiddels is de officiële release nabij.



ADELPHA

Outcast speelt zich af in het jaar 2007. De Amerikaanse regering heeft een probe uitgezonden naar een parallel universum. Die probe is helaas door een alien life force beschadigd en stort neer op een planeet in datzelfde parallelle universum. Tegelijkertijd creëert dit een enorm zwart gat waar de aarde langzaam naartoe wordt gezogen. Om dit te voorkomen wordt een team van vier man naar de planeet Adelpha gezonden; drie wetenschappers en een Navy Seal. Zij moeten de probe repareren en het zuigende zwarte gat 'dichten'.

Echter, bij aankomst op de planeet gaat van alles mis. Zo is het viertal verspreid op de planeet beland en is de probe en de uitrusting van de wetenschappers en Navy Seal ook 'ergens' op de planeet terechtgekomen. Lekker dus.

Jij speelt Cutter Slade, de US Navy Seal. En je bestuurt Slade met vergelijkbare controles als bij Tomb Raider. Op zich heb je genoeg te doen bij je aankomst: je moet de anderen vinden, de probe zoeken en deze met het team herstellen.

Al snel kom je er achter dat op Adelpha ook niet alles koek en ei is. Geheimzinnige krachten spelen een rol en diverse tirannen moeten uit de weg geruimd worden.

SFEER

Het is afgezaagd, misschien zelfs een cliché, maar toch is het zo: het toverwoord bij Outcast is sfeer. De hele planeet met zijn flora en fauna, de verschillende inwoners met hun dialekt, de diverse gebieden met hun eigen muziek en aparte omgeving passen allemaal naadloos in het grote epische avontuur dat Outcast zal worden. Sfeer die versterkt wordt door spannende, orkestrale muziek, futuristische wapens en verschillende ingebedde queesten in een groter geheel.

Daarnaast zorgen ook de diverse vijanden voor spanning en sensatie. Het spel heeft echt een aantal super monsters en bad guys in petto. Zo komt er op een gegeven moment een enorme hagedis/draak vanuit het moeras omhoog gekropen. Echt verbluffend! Die huid, de bewegingen! Jurrasic Parc eat your heart out!

GADGETS & TOYS

Wat de gameplay echt ten goede komt, is het gegeven dat Outcast vol zit met technische hulpstukken, gadgets en andere handige toys. Deze vormen allemaal onderdeel van de uitrusting die de US Army meezond maar die nu dus over de planeet verspreid ligt.

Je moet je uitrusting terugvinden of terugwinnen, kopen of krijgen omdat de bewoners ze inmiddels hebben ingepikt. Door opdrachten voor de bewoners uit te voeren of ze te helpen, krijg je delen van je uitrusting terug en ook door goed de hele planeet af te speuren, vind je het een en ander.

Die uitrusting heeft Slade tijdens zijn avontuur hard nodig. Zo kan hij een X-ray bril bemachtigen om door muren te scannen, een digitale kaart, een sniperlens, een hologram van zichzelf in het leven roepen om bewakers af te leiden, een tijdelijke onzichtbaarheids-orb en meer van die tot de verbeelding sprekende attributen die een Navy Seal anno 2007 bij zich draagt.

Daarnaast zorgen uiteenlopende wapens, van pistool tot vlammenwerper, en van sleeping bullets tot een portable kanon voor het nodige vuurwerk.

Er is ook een first person view, waardoor je het spel ook helemaal kunt spelen via een shooter view, maar dat is mijns inziens alleen aan te raden als je ergens verdekt opgesteld zit of je sniper lens gebruikt.

Oké, that's all folks. Maar niet voor lang. Binnenkort lees je meer over Outcast in een uitgebreide test. Can't wait!

JAN











BLADE IS BACK IN WAGES OF SIN





Het nieuwe add-on missie pack van Sin is een spijkerhard feit. En dat is mooi, want Sin had ik al weer een tijdje uitgespeeld. En dat het niet zo maar een snel in elkaar geflanst uitmelkertje is van het origineel, wordt al snel duidelijk.

MAFFIA-BAAS

Met zeventien nieuwe missies, nieuwe wapens en, mijn inziens het belangrijkste, een even strakke en sterke verhaallijn als in het origineel, is Wages Of Sin een waardige add-on. Deze keer neemt Blade het op tegen de Maffiabaas Gianni Manero. Een Italiaanse/Amerikaanse gangster a la Al Capone: strak in het pak en bezig met duistere zaakjes die het daglicht niet kunnen verdragen. Manero handelt namelijk in mutanten en wil Freeport onderdeel van zijn steeds groter wordende domein maken. Maar daar denkt onze rasta-hero Blade heel anders over.

LEVELS

De zeventien nieuwe missies zien er geheel in stijl van Sin uit: mooi, met veel oog voor detail en logisch met elkaar verbonden. Het spel begint met levels in de riolering, dan in een cargo schip, daarna een warenhuis, een nachtclub, en museum voor moderne kunst, een casino, Manero's penthouse en als laatste een 'mutant' kerncentrale. Wat opvalt is dat er geen enkele witte of grijze muur te zien is; overal is wel wat te beleven. In de nachtclub staan dames te strippen en in het casino zitten louche types hun zwarte geld te vergokken. Neat!
Ook de veertien multiplayer maps mogen er zijn. Met name die waarin op hooverbikes geraced kan worden. Een beetje Forsaken in Sin stijl dus. Neem daarbij de nieuwe wapens en figuren en je bent met Wages Of Sin wel weer een tijdje zoet.

JAN

Tanktics



Binnenkort komt het Schotse DMA Design met de nieuwe strategy game Tanktics uit en ik kan bijna niet wachten! Power Unlimited werd uitgenodigd om alvast een kijkje te komen nemen naar de vreemdste RTS Game die je ooit gezien hebt.

BOUW-PAKKET

Tanktics lijkt op het eerste gezicht een gewone huis, tuin en keuken oorlogsgame maar als je even verder kijkt, zie je een vrolijk gekleurde wereld waar evil tanks de baas zijn en waar jij met een bescheiden tank fabriekje een leger probeert te bouwen dat groot genoeg is om de evil tanks te verslaan.
Je tanks bestaan uit losse onderdelen en je kunt naar hartelust je tanks uit elkaar halen en er weer nieuwe andere tanks van maken. Als je evil tanks hebt stukgeschoten, kun je die onderdelen in je tank-recycle fabriek gooien en worden weer nieuwe tank-onderdelen voor je eigen tanks nagemaakt.

MAFFE SHIT

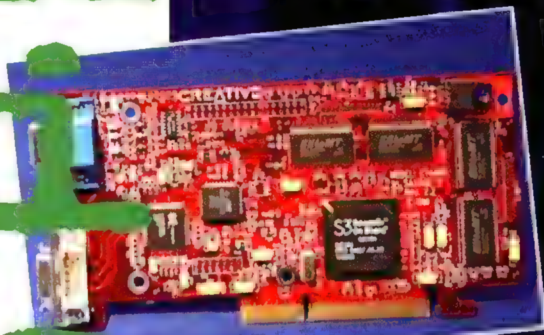
Je fabriek werkt in eerste instantie niet erg snel maar daar is wel wat aan te doen. Je kunt een aantal schapen vangen en ze op de lopende band zetten en je zult zien dat je fabriek binnen notime overuren draait. De schapen gaan niet oneindig mee want als ze moe zijn lopen ze weg. Natuurlijk kun je ze dan weer opnieuw vangen en dan is een dipje in de schapen-weer-wakker-maak poel voldoende om ze weer wat energy in hun donder te geven.
Je begrijpt inmiddels dat Tanktics maffe shit is en daar moet ik dan nog aan toevoegen dat het ook nog eens erg leuk is om te spelen.
Het enige dat me een beetje tegenviel was dat er geen multiplayer optie is ingebouwd zodat je al deze onzin alleen in je eentje kunt spelen.
Jammer, maar wie weet bedenken ze zich daar in Schotland nog en besluiten ze toch een multiplayer sausje over dit spel te gooien.
Tanktics komt trouwens uit op de PC en op de PlayStation.

BORIS



NIEUWE VIDEOKAARTEN CREATIVE LABS

3D Blaster Savage4 en Nvidia's RIVA TNT2



De oorlog in videokaarten land gaat nietsontziend door. Net nu 3Dfx voor snelheid gaat met hun nieuwe Voodoo 3 kaart komt Creative Labs er keihard overheen met twee beesten van videokaarten die met name gericht zijn op verbetering van beeldkwaliteit.

BEK OPEN!

De 3D Blaster Savage4 en de Nvidia's RIVA TNT2 zijn met name gericht op het verwerken van enorme grote textures. Is de Voodoo 3 gelimiteerd tot het tonen van 16 bit en 256 x 256 pixel textures, de Savage 4 kan, schrik niet, in 24 bit 2048 x 2048 true color textures laten zien in een resolutie van 1024 x 768! Begint het al te duizelen? Het resultaat is echt ongelofelijk. De makers van de kaart hadden bovendien een paar Unreal levels ontworpen en daar zijn ze de kaart nu mee aan het testen. Als je daar de snipergun gebruikt en je inzoomt op sommige muren weet je niet wat je ziet. Marmeren muren en schilderijen waar je bijna met je neus opgedrukt zit, zien er schitterend uit zonder vage bijwerkingen of verfletsen van kleuren. Echt, mijn bek viel open!

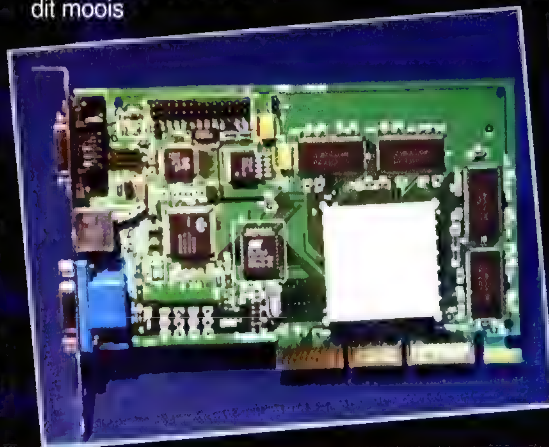
De maximale 2D en 3D resolutie is ook niet misselijk, die is in 32 bit/pixel in beide gevallen 1920 x 1440! Kwijlslabbetje nodig? De Savage4 heeft dan ook, net als de Riva TNT2, 32 MD SDRAM op de kaart geprikt.

ACCEPTABELE PRIJS

De Riva TNT 2 is helemaal de top of the bill! Prima geschikt voor alle games omdat 'ie over dezelfde monsterlijke eigenschappen beschikt als de Savage4, en ook nog eens een TV Out optie kent. Hiermee kun je dus ook PC-applicaties op een TV laten draaien, films van TV op je PC draaien en zelfs DVD van je PC naar je te TV omzetten!

De prijs van de twee kaarten is ondanks al dit moois zeer acceptabel. De Savage 4 zal ƒ 259,- gaan kosten, terwijl de prijs van de Riva TNT 2 ongeveer ƒ 350,- zal bedragen.

JAN



T'ai Fu



In de Power Unlimited van januari stond een preview van Activision's nieuwe fighter T'ai Fu. Het spel kreeg van mij een 7.1. In principe is dat een redelijk cijfer maar het was wel een cijfer dat veel hoger had kunnen uitvallen als er niet een paar strukturele fouten waren gemaakt in het spel.

Omdat producent Dreamworks Interactive van meerdere kanten dit commentaar heeft gekregen, hebben ze hun uiterste best gedaan om flink wat verbeteringen door te voeren in de final release.

Waar in de vroege versie nog duidelijk sprake was van een niet goed funktionerende camera-engine, is nu gekozen om het allemaal veel strakker aan te pakken. Het gevolg is een verbeterd, degelijk camerastandpunt die de gameplay behoorlijk ten goede komt.

Het komt natuurlijk wel vaker voor dat een fabrikant besluit om op het laatste moment nog veranderingen door te voeren in een game die we al 'gepreviewd' hebben, maar in dit geval hebben we besloten er even op terug te komen omdat de veranderingen zo struktureel zijn dat het spel zeker een hogere waardering verdient enneh... bovendien zijn wij ook niet te lullig om waar nodig de puntjes alsnog op de i te zetten. Je weet toch?

BORIS

Volgende maand in Power Unlimited

Onder voorbehoud kun je in het juninummer van Power Unlimited de volgende games verwachten: Star Wars Phantom Of Menace (PSX), Duke Nukem Zero Hour (N64), No Fear Downhill Mountain Biking (PSX), Saga (PC), [illegible] Mythologies (PC), Rugrats (GB Color), [illegible]ssor (PC), [illegible] South [illegible] (PSX), [illegible] (PC), [illegible] Asterix (PSX), Warhammer [illegible] Gear Rally (GB Color), HellCop[illegible] (GB Color), Atari Greatest 2 [illegible] Darkst[illegible] 3 (PSX) en [illegible]. De vo[illegible] PU verschijnt [illegible]



V-Rally 2 veelbelovend

Na releases op PlayStation, Game Boy (Color), N64 en PC zijn de ontwikkelaars van V-Rally inmiddels druk bezig met deel 2. PU nam een kijkje in Lyon en was onder de indruk.

SUCCES-NUMMER

V-Rally is een van de succesvolste racespellen aller tijden. Inmiddels gingen [illegible] miljoenen exemplaren van deze rallygame over de toonbank. Een vervolg kon dus niet uitblijven. V-Rally kenner Ed kreeg een rondleiding langs de verschillende ontwikkel-divisies en kon ook enkele uren met het spel, dat eind juni voor de PSX verschijnt, aan de slag.

IMPONEREND

Het blijft een imponerende ervaring om te zien hoeveel mensen er tegenwoordig bij het maken van een 'grote' game betrokken zijn. Voor elk aspekt van een spel worden specialisten ingeschakeld waardoor zo'n ontwikkelteam vaak uit tientallen mensen bestaat die maanden- en soms jarenlang met zo'n game bezig zijn.

Zo ook met V-Rally 2. Ik was al bijna een hele dag bezig om [illegible] een kijkje te kunnen nemen over de schouders van al die developers die zich in Lyon in het zweet aan het werken waren.

VEEL NIEUWE GADGETS

V-Rally 2 is dan ook meer dan een simpele uitbreiding. Wellicht is het aardig om een kort overzichtje te geven van de belangrijkste nieuwe gadgets die je in deel 2 kan verwachten.

Achttien (gelicenseerde) rallyauto's uit het seizoen '99 alsmede tien 'classic' bonuswagens, vier speler mogelijkheid, 92 circuits/special stages in twaalf verschillende landen, track-editor voor het zelf maken van circuits, zichtbare coureurs, bewegend publiek, 'rally driving school' met drie verschillende [illegible]parcours enzovoort, enzovoort.

UITSTEKEND

Gelukkig bleef het niet bij een rondleiding maar kon ik ook achter de PSX plaatsnemen om een eerste indruk van V-Rally 2 te krijgen.

Ondanks dat er hier en daar nog wat puntjes op de i gezet moeten worden, kan ik nu al zeggen dat V-Rally 2 z'n voorganger ver achter zich laat. Met name de graphics en de besturing van de wagens laten weinig te wensen over. De auto's luisteren uitstekend, gedragen zich op elke ondergrond weer anders en de vier verschillende race modes bieden voor elk wat wils.

Een uitgebreide review kun je verwachten in het juninummer dat de derde week van mei verschijnt.

ED





Prijswinnaars MGS- en Apocalypse wedstrijd

Zoals beloofd in het maartnummer hierbij de prijswinnaars van de Metal Gear Solid Wedstrijd en de Apocalypse Wedstrijd. Beide wedstrijden leverden heel veel inzendingen op dus was het weer een hele klus de winnaars te selekteren.

- De hoofdprijs (en enige prijs) van de Apocalypse Wedstrijd gaat naar:

Alexius Eerden in Tilburg, hij is de gelukkige winnaar van de schitterende PlayStation uitgevoerd in Apocalypse kleuren + Logo en de Apocalypse Survivalkit.

De prijswinnaars van de Metal Gear Solid Wedstrijd zijn:

- 1e prijs: **Gianni De Fretes.**
- 2e prijs: **Mark Korshuize, Jos Reulings.**
- 3e prijs: **Cees-Jan v/d Laan, Erwin Verheij, Jelmer van Dijk.**
- 4e prijs: **J. Teulings, Elmo de Jager, Harold Pekel, Richard Libosan, Wim Somers, Chris Braam, Gertjan Koreman, K.H. Reinink, Pascal Aluy, Denny Verbeeck.**
- 5e prijs: **Mark Lakerveld, Jan-Jaap Bouwkamp, M.M. Gabrill, Jasper Whitmore, Martijn Bos, Melvin Doornebosch, Stephan Geense, R. Morren, M. Diepa, Arie Pronk.**
- 6e prijs: **Kris Bollen, Tom van den Hout, Maksym Kaliszan, Peter Scheffer, Joost Heeke, Joeri van der Molen, Remco Beijers, Babar Raja, Joey Lans, Julian Wolterink.**

de redaktie

Bye bye Edwin

Met jullie lijfblad gaat het tegenwoordig beter dan ooit. Er is dus absoluut geen reden om verdrietig te zijn, althans dat zou je denken.

Het tegendeel is echter waar. We moeten namelijk afscheid nemen van een redaktielid, en wel van onze, door allen aanbeden, hoofdredakteur Edwin.

Na zich vijf jaar lang sterk gemaakt te hebben voor Power Unlimited, waarbij bloed, zweet en tranen hand in hand gingen met doldwaze en onvergetelijke momenten, is hij toe aan een nieuwe uitdaging.

De reden? Nee, niet het feit dat hij sinds februari elke dag tegen Skate's kop aan moest kijken (alhoewel), maar wel de kans die hem geboden is om een nieuw blad op te starten. Gelukkig is het geen soortgelijk magazine, dus hoeven we niet te vrezen voor eventuele concurrentie.

Edwin, we weten dat het je best wel pijn doet dat je PU gaat verlaten (ons zeer zeker), en hierbij willen wij je bedanken voor je tomeloze toewijding en je visie, die ervoor gezorgd hebben dat de PU is uitgegroeid tot het grootste (en beste) gamesmagazine van de Benelux.

Veel succes met je nieuwe job, en dat je aankomende huwelijk maar net zo prachtig mag worden als de jaren die je als grote roerganger voor dit blad werkzaam bent geweest.



P.S. Verdriet en vreugde gaan vaak hand in hand. Zo aangeslagen als we zijn over het vertrek van Edwin, zo verheugd zijn we over de geboorte van Zoë, de kerngezonde dochter van onze Nancy. Bij deze namens PU en z'n lezers van harte gefeliciteerd met je Power-girl!

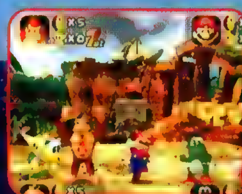
★ IT'S PARTY TIME! ★

MARIO PARTY

Het kan heel goed in je eentje. Het kan ook prima met z'n tweeën. Maar echt heftig wordt Mario Party als je het met z'n vieren speelt. Kies je favoriete Nintendo® character en veeg je vrienden van de zes spelborden. Meer dan vijftig verschillende mini-games zorgen voor megavette actie. Haal extra pizza's en energy-drinks in huis, want deze party gaat door... tot diep in de nacht! Mario Party, alleen voor de Nintendo® 64.

NINTENDO64






FEEL EVERYTHING

power unlimited's

POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

NINTENDO 64

Mario Party (april)	9,2
Rogue Squadron (april)	8,6
Monaco Grand Prix 2 (april)	8,2
South Park (maart)	8,1
Micro Machines 64 (april)	8,0

GAME BOY (COLOR)

Warioland 2 (april)	8,5
Pocket Bomberman (februari)	8,5
The Legend Of Zelda (maart)	8,4
Crazy Castle 3 (april)	8,2

DREAMCAST

Sonic Adventure (maart)	9.8
Incoming (april)	8.9
Sega Rally 2 (april)	8.7
Seventh Cross (april)	8.2
Virtua Fighter 3tb (maart)	8.1

PLAYSTATION

Legacy Of Kain, Soul Reaver (april)	9.6
Rolcage (maart)	9.4
Bust-a-Move 4 (april)	8.5
Premier Manager 99 (april)	8.4
Ridge Racer 4 (maart)	8.4
Rival Schools (februari)	8.4
Big Race USA (april)	8.2
Rogue Trip (februari)	8.2
R-Type Delta (april)	8.0

PC CD-ROM

Settlers 3 (februari)	9,6
SimCity 3000 (februari)	9,5
Rollcage (april)	9,2
Mortyr (maart)	9,2
Shadow Company (april)	9,1
Earth 2150 (maart)	9,1
Dethkarz (februari)	9,1
Worms Armageddon (april)	9,0
Turok 2 (april)	8,9
Aliens Vs Predator (april)	8,8
Quest For Glory (maart)	8,8
Grand Touring (februari)	8,8
Starsiege (februari)	8,8
Speedbusters (april)	8,7
Rogue Squadron (april)	8,7
Silver (april)	8,7
Actua Soccer 3 (maart)	8,7
Baldur's Gate (februari)	8,7
Tomb Raider 3 (februari)	8,7
Sanitarium (april)	8,6
Pinball Arcade (maart)	8,6
Buggy (februari)	8,6
Blackstone Chronicles (april)	8,5
Falcon 4.0 (april)	8,5
Starshot (april)	8,5
Delta Force (april)	8,5
Heavy Gear 2 (april)	8,4
Tunguska (april)	8,4
Alpha Centauri (maart)	8,4
Big Race USA (maart)	8,4
Luftwaffe Commander (april)	8,3
Eliminator (april)	8,3
Blood 2 (maart)	8,3
Liath (april)	8,2
Uprising 2 (april)	8,2
Ancient Conquest (april)	8,2
Apache Havoc (februari)	8,2
Roller Coaster Tycoon (april)	8,1
3D Ultra Pinball (maart)	8,1
Pro Boarder (maart)	8,1

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC).
De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.powerweb.nl). Omdat de PowerTop-10/ DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je ook regelmatig oudere bugdet-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

NINTENDO POWER TOP 10

1. (1) Zelda 64 (N64)
2. (2) Rogue Squadron (N64)
3. (4) GoldenEye (N64)
4. (5) Mario Kart 64 (N64)
5. (3) Turok (N64)
6. (7) Banjo Kazooie (N64)
7. (-) Gex 64 (N64)
8. (-) Turok (N64)
9. (-) S.C.A.R.S. (N64)
10. (-) WCW/NWO Revenge (N64)

PLAYSTATION POWER TOP 10

1. (-) Metal Gear Solid
2. (-) A Bug's Life
3. (1) FIFA '99
4. (3) Crash Bandicoot 3
5. (5) Grand Theft Auto (platinum)
6. (-) V-Rally (platinum)
7. (-) WCW vs NWO: Thunder
8. (-) Akuji, The Heartless
9. (7) Tomb Raider (platinum)
10. (6) Mickey's Wild Adv. (platinum)

PC POWER TOP 10

1. (1) SimCity 3000
2. (-) Delta Force
3. (2) A2 Racer II
4. (-) Alpha Centauri
5. (5) Hard Truck
6. (3) Baldur's Gate
7. (-) Resident Evil 2
8. (8) Grand Theft Auto
9. (-) Half-Life
10. (-) Starcraft: Broodwars

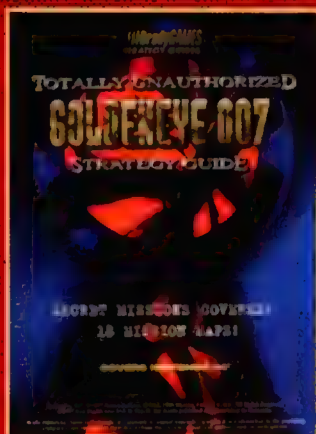
Deze keer de kleurrijke strategiegidsen van drie van de beste Nintendo 64 games van het afgelopen jaar: Bomberman 64, Goldeneye en Banjo Kazooie. Allodrie de boekwerkjes zijn 'totally unauthorized', maar dat schaadt de kwaliteit allerminst.

Titel:	Totally Unauthorized Guide To Bomberman 64
Taal:	Engels
Auteur:	Charles Toshi
Uitgever:	Brady Games
ISBN:	1-56686-767-3
Prijs:	$10.99

WAARDERING: ****



Deze strategiegids is letterlijk en figuurlijk een regelrechte knaller. Ten eerste ziet het er echt verschrikkelijk mooi uit. Nintendo pakt op dat gebied toch echt de PC stevig terug. Want waar de graphics van de PC-games vaak stukken beter zijn, daar verslaan vrijwel alle N64-gidsen wat het uiterlijk betreft hun PC-broeders dik.
Bomberman 64 is compleet fullcolour uitgevoerd. Dat oogt wel zo prettig. Daarnaast is de tekst duidelijk (grote letters) en worden de tips en tricks voortdurend afgewisseld met schitterende screenshots. Het boekje leest daardoor als een stripverhaal.
Zoals elke Bomber-fan weet, gaat het bij Bomberman om het vinden van de 'golden daimonds'. Alles wat het kereltje op zijn speurtocht naar deze juwelen tegenkomt, blaast hij weg.
Charles Toshi beschrijft de vier werelden van het spel; te weten Green Garden, Blue Resort, Red Mountain en White Ice heel nauwkeurig. Je weet daardoor waar alle moeilijkheden zich bevinden en hoe je er heelhuids langskomt. Toshi schrijft alles zo op dat je niet meer komt te weten dan je wilt. Elke tip, waarschuwing of walkthrough gaat namelijk vergezeld van een joekel van een kop.



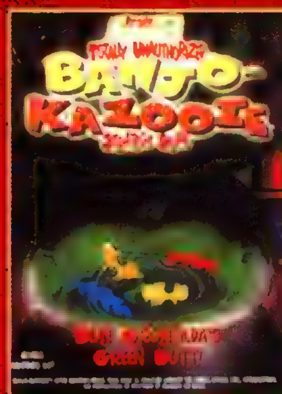
Titel:	Totally Unauthorized Goldeneye 007 Strategy Guide
Taal:	Engels
Auteur:	David Cassady en Michel Owen
Uitgever:	Brady Games
ISBN:	1-56686-735-5
Prijs:	$11.99

WAARDERING: ****

De strategiegids van Goldeneye 007 is net als die van Bomberman en Banjo Kazooie in fullcolour uitgevoerd. De inhoud van het boek wijkt niet zo veel af van hetgeen de andere strategiegidsen brengen. Je krijgt een uitleg over de basics van het spel en wordt vervolgens door de levels geloodst.
De uitwerking van het boek is een stuk opmerkelijker. De twee schrijvers, David Cassady en Michel Owen, hebben het namelijk in de vorm van een 'Assignment' opgesteld. Je krijgt dus stap voor stap te lezen wat je in de achttien missies moet doen. Zeer origineel en helemaal in de sfeer van de game. Om aan te geven hoeveel informatie je op een bepaald punt in het boek krijgt, hebben de auteurs vier verschillende waarschuwingsstempels bedacht.
Bij General Dispatch kan de informatie weinig kwaad. Het vertelt gewoon wat je in het level te wachten staat. Bij Official Intelligence krijg je tips en tricks. Special Communique wijst er op dat er nu informatie komt die je meldt waar het gevaar zit en hoe je het moet uitschakelen. Bij de stempel Priority Transmission volgt feitelijk een letterlijke walkthrough.
Al met al een boekje vol top-secrets, zelfs de geheime missies zijn gecovered.

Titel:	Totally Unauthorized Banjo Kazooie Strategy Guide
Taal:	Engels
Auteur:	Emily Pattison
Uitgever:	Brady Games
ISBN:	1-56686-736-3
Prijs:	$11.99

WAARDERING: ****



"Beat Gruntildea Green Butt" is de vriendelijke tekst waar auteur Emily Pattison mee opent. En dat moet na het lezen van haar boek niet al te moeilijk zijn. Want als er iets duidelijk is, dan is het deze gids wel. Er staat werkelijk geen woord te veel in. Gewoon basic wat het probleem in een bepaald level is en hoe je dit moet aanpakken. Dat alles wordt geïllustreerd met mooie screenshots. De gids van Banjo Kazooie lijkt daardoor net als bij Bomberman meer op een stripboek dan een strategy guide zoals we die gewend zijn. Ik bladerde het in ieder geval gewoon voor mijn plezier door.
Nadat Pattison de basics van de gameplay kort maar krachtig heeft beschreven, neemt ze de negen levels met je door.
De tips en tricks voor de twee eind-battles met de grote Gruntilda ontbreken natuurlijk niet. Erg leuk zijn de hints van Brentilda, die Gruntilda echt helemaal belachelijk maakt.

**** : Topper *** : Oké ** : Twijfelgeval * : Papierverspilling

Screenshots



Er komt maar geen einde aan de nieuwe golf horrorfilms. Ook de bedenkers van Childs Play vonden dat de tijd rijp was voor een vervolg op de films over de roodharige en moordlustige pop Chucky.



Bride Of Chucky draait nu in de bioscoop.

Bride Of Chuck

De vierde film in de Childs Play-reeks heet Bride Of Chucky en is misschien niet de engste maar wel de meest hilarische tot nu toe! Geïnspireerd door Bride Of Frankenstein, en vanwege het tienjarig bestaan van de enge pop (de eerste Childs Play stamt uit 1988), vonden zijn 'ouders' het een mooie gelegenheid om Chucky het huwelijksbootje in te laten stappen.

STRAK

Hongkong regisseur Ronny Yu, bekend van fantasy-aktie films als Warriors Of Virtue, drukt duidelijk een visueel stempel op de film; het ziet er allemaal dan ook heel strak uit.
Ooit, lang geleden toen Chucky nog een echte Chuck was, had hij een verloofde, Tiffany (gespeeld door de rondborstige Jennifer Tilly uit Bound). Tif heeft nog altijd een zwak voor haar ex en wil heel graag met hem trouwen.
Ze weet de overblijfselen van haar geliefde te bemachtigen, naait haar schatje weer aan elkaar en tijdens een voodoo-sessie (met behulp van het cursusboek Voodoo for Dummies) wekt ze Chucky weer tot leven. Trouwen is Chucky echter niet van plan maar wel 'voodoot' hij de ziel van zijn vriendin in het plastik lichaam van een vrouwtjespop. Dan begint er een romantische horror-roadmovie met Chuckie en Tiffany als moordend stel à la Mickey en Malorie!

HIT

Bride Of Chucky was een regelrechte hit in Amerika en wordt dat volgens mij ook In Nederland, in ieder geval bij de liefhebbers van het genre.
Het is met name de humor waarmee deze film zich onderscheidt van zijn voorgangers. Zaten er in de eerste

Sounds

Neem wat van Ru[illegible] DMC en mix dit met een vleugje Rage Against The Machine, gecombineerd met gitaarrock van ouwe rockers als Lynnard Skynnard. Wat heb je dan? Het antwoord luidt: **Kid Rock.**
Deze blanke rapper uit Detroit heeft al zes platen op zijn naam staan die in de States allemaal met veel enthousiasme werden [illegible] Eu[illegible] kennen we de Ki[illegible] niet maar daar zal met het verschijnen van zijn eerste CD in ons land snel verandering in komen.
Kid Rock is in eigen land populair onder highschool kids, meestal van het mannelijk geslacht. Zijn teksten zitten vol gangsta rap taalgebruik als bitches en ho's en gaan met name over drugs, vrouwen en feestvieren. Kid Rock's raps zijn old school en de gitaarrifs ouderwets [illegible] y m[illegible] [illegible] naar de officiële Kid Rock site surft hoeft niet op iets spectaculairs te rekenen kwa vormgeving. Geruchten, foto's met beroemde vrienden (o.a. van All Saints en Sugar Ray) en stoere uitspraken vind je er des te meer (zoals bijvoorbeeld de foto van een jeugdige Kid, gekleed in pak met daaronder de tekst: Pimpin'Back In '78).
Onder het kopje Idiot Of The Month tref je een slechte recensie aan van de laatste CD Devil With[illegible] Cause. Wa[illegible] van een gezonde dosis zelfspot. Ook wordt er niet moeilijk gedaan over Kid's verhouding met de zwarte pornoster Midori. Geruchten over een huwelijk tussen de twee worden uitgebreid besproken in de Mailbox.
Berichten in deze mailbox variëren van 'Kid was an asshole on MTV-what a jerk!' tot 'Did Kid really get married?' Iedereen kan direkt reageren op ieder oud bericht of nieuwe mail.



http://kidrock.com/kidrock.htm

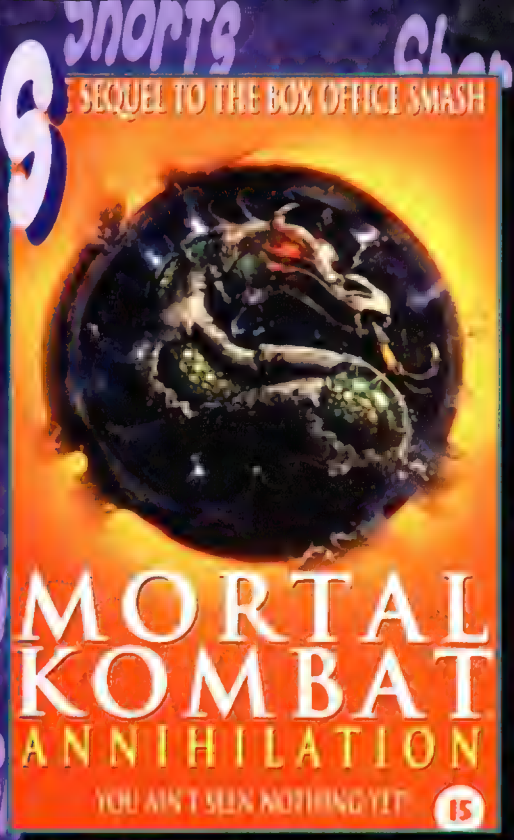


twee delen alleen maar grappen op het hoogtepunt van de spanning, nu worden ze aan de lopende band gemaakt.
Bride Of Chucky zit vol verwijzingen naar en grappen over andere horrorfilms en dat recept werkt, blijkens het succes van Scream. De humor is hier wel van een heel ander niveau, een stuk flauwer, maar zal zeker aanslaan bij horrorfans. Een voorbeeldje van zo'n 'insiders-grap': wanneer het poppenstel het hoofd van de lokale sheriff op geniale wijze doorboort met spijkers, kan Chucky het niet laten om te zeggen: "Hmmm, dit doet me ergens aan denken..."

Shorts

De film Mortal Kombat: Annihilation uit 1997 is op koopvideo verschenen. Dit vervolg op Mortal Kombat borduurt voort op het thema uit deel 1 en uit tig andere op spellen gebaseerde films: de strijd tussen goed en kwaad en het lot van de mensheid (gaap). De visual effects zijn wel oké maar de eindeloze vechtscènes en het rampzalige akteerwerk zorgen ervoor dat de film vooral een geestdodend effekt heeft.
Eigenlijk alleen interessant voor fans van American Gladiator en videokids met een slecht concentratievermogen. Acteur James Remar's morph van kung-fu sensei tot turbo warrior is onbedoeld erg komisch. Lachen!

Wie Fokke & Sukke nog niet kent moet snel naar de winkel rennen om hun laatste bundel cartoons **Fokke & Sukke Zien Het Echt Niet** aan te schaffen.
Het melige en politiek incorrecte duo, een eend en een kanariepiet, maken hierin ijzersterke maar oerflauwe grappen.
De twee zijn ook te vinden op internet waar je naar hun eigen website kunt surfen:
www.networld.org/~Fokke-Sukke



Apt Pupil

Apt Pupil, de nieuwste verfilming van een verhaal van Stephen King, heeft dit keer weinig te maken met horror of science fiction maar alles met psycholgische spelletjes.





Eind mei in de bioscoop.

Todd is een briljante zestienjarige scholier die op een dag tot de ontdekking komt dat er een oude nazi bij hem in de buurt woont. Hij chanteert de man door hem te dwingen te vertellen over zijn verleden als SS'er die moordde in de concentratiekampen.
De jongen raakt geobsedeerd door de verhalen, kan er niet van slapen en heeft geen interesse meer voor school, vrienden en meisjes. In plaats daarvan brengt hij een groot deel van z'n dagen door in het huis van de nazi.
Zijn obsessie gaat zelfs zover dat hij een SS-uniform voor de oude man bestelt en hem hier in huis mee laat rondmarcheren. Hij roept echter herinneringen op die hij beter met rust had kunnen laten want langzamerhand begint de ex-SS'er zich steeds meer een echte nazi te voelen en draait hij de rollen om.

BEKLEMMEND
Regisseur Barry Levinson maakte eerder The Usual Suspects, niet het voorbeeld van een film waarin je als kijker alle clues op een presenteerbladje krijgt aangeboden. Apt Pupil is ook al geen film waar je lekker relaxt bij achterover leunt maar eentje die je tot nadenken aanzet. Een beklemmende psychologische thriller.






Kop dicht!

Ooit een engel tegengekomen met een hanenkam, een opgepompt lichaam en een ratelende nailgun? Hier is Malachi, Engel der Wrake en behoorlijk pissed!

REQUIE
Avenging Angel

HEMELSE OORLOG

Met het persbericht dat Daikatana pas in september zal verschijnen (zucht) en de release van Kingpin pas in mei is, blijft er eigenlijk nog maar één first-person shooter over die op dit moment alle aandacht verdient en dat is Requiem Avenging Angel (RAA).

Eerst even wat bijbelles. In RAA speel je de engel Malachi, een van the Chosen, de opperengelen uit de hemel, zeg maar de 007's van God. Als er ergens wat rechtgezet moet worden dat niet door een gemiddelde engel gedaan kan worden, zijn er the Chosen voor het zware werk.

En zwaar is de taak van Malachi zeker. Malachi moet het opnemen tegen The Fallen: afvallige engelen die jaloers werden toen God de mens boven de engelen verkoos.

Er woedde een jarenlange strijd tussen The Chosen en The Fallen. The Chosen wonnen de eerste Hemelse oorlog en de Fallen werden verbannen naar de Hel en veranderden in demonen en duivels. Maar in de verre toekomst is er een tweede oorlog gaande. In de hel bereiden The Fallen zich voor op een nieuwe strijd om vanuit diverse futuristische steden hun duivelse invloed te laten gelden. The Fallen verzamelen zielen als brandstof voor een immens ruimteschip om daar de aarde, en dus God's creatie, te vernietigen. Hiervoor is een leger samengesteld uit menselijke volgelingen die niets van dit duivelse plan afweten maar wel de steden met ijzeren hand regeren. God's wet wordt allang niet meer nageleefd.

HEL

Malachi moet het duivelse plan stoppen en de machtigste Fallen voorgoed laten branden en verstoten naar de Hel. Daarvoor moet hij eerst door de vuurpit der vuurpitten zelf reizen om uiteindelijk het aardse oppervlak te bereiken en daar orde op zaken te stellen.

Je begint dus in de Hel, en die ziet er walgelijk eng en sadistisch uit. Enorme wanden van kloppend vlees vormen een ondergronds gangenstelsel over lavaputten en gapende afgronden. In de wanden zie je half vergane lichamen en hoor je het geschreeuw en gezucht van gemartelde personen. Getormenteerde zielen dolen rond of hangen vastgeketend aan spiezen terwijl kleine demonen aan hun ledematen vreten en rood bloed langs de muren sijpelt. Erg sfeervol dus.

Het gekrijs en gezucht doet je al aardig verstijven, maar het fraaiste is het hypnotiserende gekreun en gegons van je eigen naam. 'Malachi!', 'Malachi!' dreunt het sinister door de gangen van de Hel. Je wordt dus in de gaten gehouden. Natuurlijk laat onze engel der wrake zich niet imponeren en gaat met strakke pas verder.

VIJANDEN

De vijanden zijn afwisselend. Zo heb je de demonrats; kleine beesten met enorme kaken maar ze zijn er eveneens in grotere exemplaren. Ook zijn er enorme vliegende insekten die lastig te raken zijn. Dit is echter slechts child's play vergeleken met de Mammon; een grote witte demon en de Tryxinos: een enorm gespierd monster met scherpe kaken die je


Gaan we slapie doen?

De rebellenleider lacht als een boer met kiespijn.

Ach, was ik maar bij moeder thuis gebleven.

Ik heb hier een slecht gevoel

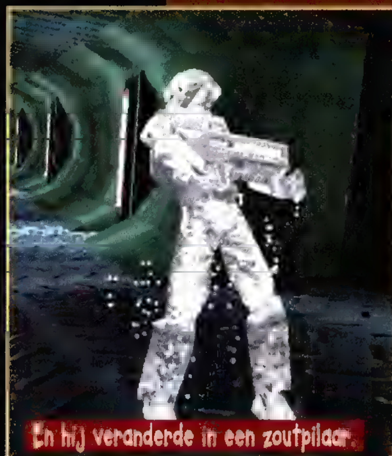
liever niet 's nachts tegenkomt.
Ook zijn er half-demon, half-android wezens en gehersenspoelde soldaten die soms medium armed en soms heavy armed zijn. Die laatste kun je zien als een soort lichte Mechs die alles behalve makkelijk zijn om te leggen.

LEKKERS

Als Engel heb je twee verschillende type wapens. Er zijn de menselijke wapens (het schietgerei) en de zogenaamde Angelic powers, een soort Heilige spreuken.
De guns zijn weinig vernieuwend maar evengoed wel lekker, zoals de nailgun, de blaster, de rocketlauncher of variaties daarop. De juice starts to flow bij de Angelic Powers. Ik heb de diverse spreuken daarom in een apart kader voor je gezet om een indruk te krijgen van al dat lekkers.

EAT ENGINE

Grafisch ziet alles er puik uit. De sfeer is in iedere setting gehandhaafd: donker, macaber, luguber, mooi en evil. De Hel is een waar kunststuk maar ook de andere levels mogen er zijn, zoals de gevangenis, de café's, het riool, een ziekenhuis en echt prachtig is de kathedraal met plafondschilderingen en fresco's waar je stil van wordt.
Ook de animatie van de personen en demonen zijn prima in orde. Je ziet de gezichtsuitdrukkingen goed en de bewegingen zijn erg realistisch. Dat komt door de Portal-technologie en de speciaal ontworpen EAT Engine waarmee diverse gemodelleerde skeletten over elkaar heen geplakt zijn waardoor de bewegingen en akties van de personages nog soepelere en realistischer overkomen.
Ondanks dat RAA hoofdzakelijk een biblical shooter is, is er ook een beetje leentjebuur gespeeld bij Half-Life. Met alleen knallen en mensen naar de Hel te verdoemen kom je niet altijd even ver. Je zult dus ook moeten praten met voorbijgangers en guards die je soms helpen in het heetst van de strijd. En heet wordt het. Hot as Hell!


En hij veranderde in een zoutpilaar.







MALACHI'S MAGIC

Offensieve spreuken
Pentecost: je hand wordt elektrisch geladen en iedereen die je aanraakt, krijgt 220 door zijn lijf.
Bloodboil: laat het bloed van je vijanden letterlijk koken.
Lightening: je schiet eenvoudige bliksemschichten.
Salt: verandert je vijanden in zoutpilaren.
Exorcist: een direkte hit bij je vijanden.
Apocalypse: je veroorzaakt een enorme explosie.
Plaque: je stuurt een zwerm hongerige sprinkhanen op je vijanden af.

Defensieve spreuken
Heal: je geneest jezelf
Deflect: vijandelijke aanvallen worden afgeweerd en teruggestuurd.
Holy Light: je verblindt de vijand.
Banishment: je verdoemt de vijanden naar de Hel.
Shockwave: zorgt voor afleiding door een kleine aardbeving.

Manoeuvreer spreuken
Fly: hiermee kun je vliegen (je hebt vleugels remember?).
Warp: de tijd om je heen langzamer laten verlopen zodat je iedereen rustig kunt ontwijken of afknallen of je eigen snelheid kunt opvoeren.

Interaktieve spreuken
Insist: je verandert vijanden in je vrienden en ze zullen aan jouw kant vechten.
Possess: je kruipt in een lichaam van een vijandelijke guard en leidt de rest om tuin.
Heal: spreuk waarmee je vrienden en volgelingen kunt genezen.

RAPPORT

graphics 9^{4}
geluid 8^{8}
originaliteit 8^{8}
speelbaarheid 9^{3}

Angstaanjagende plekken en demonen
Angelic Powers
Sfeer en verhaal

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 230 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Cyclone Studios/ 3DO
Distributeur: Guillemot
Tel: 0032-27352363



Requiem stoot Half-Life niet van de koninklijke troon maar komt een heel eind. Requiem valt op door zijn bijbelse karakter, afwisselende en angstaanjagende settings en natuurlijk de wraakengel Malachi. De verhaallijn en de Angelic Powers maken dit schietfeest compleet. Een goddelijke game oftewel Deum Agnosis Ex Operibus Ejus!

JAN

Castlevania

Hoewel doorgewinterde fans het bijna heiligschennis zullen vinden om van de fantastische side-scrolling Castlevania serie een 3D-spel te maken, heeft Konami dat toch gedaan. En helemaal niet onverdienstelijk.



UITGESLAPEN

In vroegere tijden heerste vrede en voorspoed in Castlevania-land en niemand maakte zich zorgen over de toekomst. Maar toen, zo rond het midden van de negen-



tiende [illegible] strekte e[illegible] kere schadu[illegible] zich uit over Wallachia, Transylvani[illegible] het thuis[illegible] van [illegible] [illegible]de. [illegible]uistere geesten hadden de Koning van het Kwaad doen [illegible]waken na honderd jaar diepe slaap.

MAAGDENBLOED

Terwijl de evile vampier veranderde van vleermuis naar wolf, en van wolf naar flarden mist, dwaalde hij door het land. Hij ontweek het licht waar hij kon en vervloekte de goden terwijl hij zijn jacht voortzette. Maagd na maagd moest het ontgelden en werd leeggezogen, want Graaf Dracula, Heer en Meester van het Duister en Heerser in het Kasteel des Doods, was wedergeboren.

GRUWELIJKE DOOD

Aan de vrede en welvaart van het volk kwam snel een einde, terwijl een zwarte wolk van weemoed het land overschaduwde. Duistere wezens zwierven door de steden, en zij die weigerden om te knielen voor Dracula, [illegible] een gruwelijke [illegible]

[illegible] twee grote krijgers opstonden om het op te nemen tegen de Meester van het Duister om het volk hun vrede terug te geven.

BEKENDE MENSEN

Ho ho, wacht effe! Twee krijgers? [illegible] dan? Nou, wie zich de vorige Castlevania nog kan herinneren, weet dat Reihnhardt Schnieder (de hoofdpersoon uit de vorige serie) soms werd bijgestaan door Carrie Fernandez. Carrie is een meisje van 12 jaar die dan niet zo groot en sterk mag zijn als Reihnhardt, maar met haar magie zeker haar mannetje, ehm, meisje staat. Aan het begin van dit nieuwe avontuur mag je dan ook kiezen met wie je in het hele spel wilt spelen.

KOENE KRIJGER

Reihnhardt is met zijn 25 jaar, 1,83 meter en 78 kilo in prima conditie. Hij is de jongste telg uit een lange reeks helden die allen behoren tot het geslacht der Belmonts. Een familie wiens hele leven in het teken staat van het jagen op vampieren.
Toen Reihnhardt's vader Michael overleed, accepteerde hij zijn lot als vampierendoder en trainde dagelijks in de bergen van zijn thuisland Vallakia. Hij draagt de heilige zweep, het wapen van de Belmonts-clan.

MAGISCH MEISKE

Carrie Fernandez is de jongste dochter van een Spaanse familie die al decennia door Europa trekt. Er doen geruchten de ronde dat de familie magische krachten bezit, [illegible]r dit is nooit bewe[illegible] [illegible] familie ver[illegible]werd door Dra[illegible] [illegible]t men dat er nie[illegible] meer in leven wa[illegible] jaren later we[illegible]s gevonden [illegible] magische [illegible] Haar pleegm[illegible] schermde [illegible]voor de buiten[illegible] en maakte haar [illegible] op haar magische gave.
De tragedie herhaalde zich toen het dorp van haar pleegmoeder werd vernietigd door demonen en Carrie weer alleen was. Carrie kan uit haar hand een bal van vuur schieten waar de meeste slechteriken niet van terug hebben. Ook zij trok naar het kasteel van Dracula, en zwoer hem te verslaan.

ZWEEP ZWIEPT

Na beide personages te hebben uitgeprobeerd, besluit ik met Reihnhardt mijn avontuur te spelen. Je kan namelijk niet halverwege het spel schakelen tussen Carrie en Reihnhardt en ik vind de zweep toch een beter wapen. Je hoeft met de zweep namelijk niet zo precies te mikken en je krijgt in het spel toch al afstandwapens als werpmessen, werpbijlen, flesjes wijwater en heilige kruizen.
Je hebt in het spel verschillende plekken waar je kan saven, maar je kan niet later naar die plek terug gaan met een ander personage. Goed. Reihnhardt it is.
Na een sfeervolle openingsanimatie (die geheel naar Nintendo-traditie ter plekke wordt gerenderd) sta ik met mijn held in een open plek in het bos.

BLIKSEM

Meteen overvalt de duistere sfeer me, die ik zo prachtig vond in vroegere games. Het bos is donker en de muziek gotisch en onheilspellend. Voorzichtig stap ik naar voren om te wennen aan de controls.
Na een stapje of tien schrik ik me helemaal de pleuris omdat een gigantische bliksemstraal met een oorverdovende knal een even gigantische boom in tweeën splijt. Ik voel me gewaarschuwd, maar schrik net zo hard als dit tafereel zich vier stappen later herhaalt.
Stapje voor stapje ga ik voorzichtig verder maar de bliksem lijkt uitgeraasd. Iets verderop staat een tempeltje waar ik een setje werpmessen vind. Verder is hier weinig te beleven en rotswanden blokkeren de weg, dus ik besluit langs de nasmeulende bomen te kruipen om het pad naar het westen te vervolgen.

DOOD IS DOOD?

Dan zie ik op de grond een lijk liggen, naast een tot op het bot vergaan skelet. Terwijl ik het lijk onderzoek, hoor ik achter mij gekraak. Verschrikt draai ik me om en zie dat het skelet beweegt! Erger nog, het komt tot leven! Het skelet is niet alleen en het kost me aardig wat moeite om ze met mijn zweep aan stukken te hakken.
Trillend op mijn benen blijf ik staan, angstig kijkend of de skeletten een tweede aanval wagen. Maar nee, nu zijn ze echt dood. Dan vervolg ik mijn weg naar een grote houten poort. Achter die poort schuilt een gigantisch skelet die mij met een zwaard in mootjes probeert te klieven. Telkens als hij de grond raakt komen daar weer andere skeletten uit te voorschijn.

BALLEN VAN VUUR

Dit is het begin van het eerste level dat illustratief is voor de sfeer van het spel. Er zijn massa's monsters, soms zelfs iets te veel, en ze zijn allemaal even angstaanjagend.
Veel van de aktie bestaat uit het verslaan van deze vijanden maar ook moet je vaak springen over diepe afgronden, hendels overhalen om weer poorten te openen en puzzels oplossen om powerups te bemachtigen.
In het tweede level klim je in de toren van het kasteel van Dracula, waar je hakbijlen ontwijkt, draaiende vloeren met staken omzeilt en een meerkoppige draak met vuurballen overwint.

SFEERVOL

De graphics zijn conform de Castlevania-serie en dus uitstekend. Eindelijk eens wat anders dan die vrolijke kleurtjes van de meeste andere Nintendo 64-titels.
Het geluid is ook prachtig. Voetstappen klinken zoals het hoort op gravel, zand of steen en de soundtrack is sfeervol en meeslepend.
Hoewel de controls intuïtief zijn, maken de camerahoeken het bewegen nog wel eens moeilijk, vooral in de torens van het kasteel. Er is een mogelijkheid zelf de camera te sturen en dat deed ik dan ook continu om een beetje kijk te krijgen op wat er om me heen gebeurde.
En er gebeurde heel wat, want ik heb nog nooit zoveel monsters gezien in een 3D-platformgame.

RAPPORT

graphics	9,0
geluid	9,0
originaliteit	8,0
speelbaarheid	8,5

+ Echte Castlevania sfeer
+ Veel en gevarieerde monsters
+ Meeslepend verhaal
- Te kort en soms moeilijke camera

NINTENDO 64
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411

8,6

CIVILIZ

CALL TO

Civilization heeft voor de old skool gamers geen introduktie nodig. Deze turn based strategysim was heer en meester op de inmiddels antieke Amiga en Atari ST. Zijn opvolger Civilization 2 werd op de PC gekroond tot koning in zijn genre en het is nu de vraag of Activision deze geweldige reeks kan voortzetten met Call to Power.

THREE'S A CROWD

Het ligt voor de hand te denken dat Call to Power het vervolg is op Civilization 2 maar dat is niet het geval.
De eerste Ciy game werd gemaakt door de legendarische Sid Meier voor Microprose. Ook het vervolg, Civilization 2, werd door Meier's team gemaakt maar toen besloot Sid voor zichzelf te gaan beginnen en het bedrijf Fireaxis te starten. Het eerste wat Sid Meier deed, was beginnen aan een vervolg op Civilization 2 en het resultaat, Alpha Centauri, werd door Jan in de PU van maart gewaardeerd met een 8,5.
Natuurlijk mocht Fireaxis de naam Civilization niet meenemen, die behoorde aan Microprose, dat ook bezig is met een vervolg op Civilization 2 genaamd Civilization: Test of Time. Over deze titel lees je trouwens binnenkort meer in Power Unlimited.
Maar waar komt Call to Power dan vandaan, vraag je je misschien af. Dat zal ik je vertellen. Heel lang geleden, nog ver voordat iemand ook maar van turn based strategy spellen had gehoord, was er een Amerikaans bedrijf, Avalon Hill genaamd, dat een bordspel op de markt bracht met de naam, je raadt het al, Advanced Civilization. Avalon Hill besloot recentelijk om naar de rechter te stappen om het recht op de naam te claimen. De achterliggende gedachte was om de naam vervolgens te verkopen aan Activision, die beloofde een aanzienlijk geldbedrag over te maken en ook alle advocaten te betalen.
Na een slepende en kostbare rechtzaak, werd een constructie bedacht waarbij Activision en Microprose allebei de naam Civilization aan hun nieuwste spel mochten koppelen. Het resultaat is dat Microprose binnenkort met Civilization: Test of Time gaat uitkomen en dat Activision nu Civilization: Call to Power op de markt brengt.

OERDEGELIJKE TUNE-UP

Maar genoeg over politics, laten we eens kijken naar wat Call to Power ons allemaal te bieden heeft. Om te beginnen is het natuurlijk weer een Civilization game in hart en nieren dus verwacht geen rare dingen maar een oerdegelijke tune-up die alle goede aspekten van zijn voorganger in waarde laat en er nog een miljoen andere koele nieuwe features aan toevoegt.
Om te beginnen kun je nu kiezen uit niet minder dan 41 volkeren waaronder natuurlijk de Nederlanders. Het is de bedoeling om je volk door de eeuwen heen zo goed mogelijk zijn ding te laten doen. Je bouwt steden, kijkt hoe ze steeds groter worden, voorziet ze van een goed rioleringssysteem en landbouwgronden en ziet hoe ze nog groter worden.
Je bouwt legers en gaat op verkenning uit. Misschien bouw je boten en kies je ervoor om je buurland binnen te vallen omdat de natuurlijke bronnen waar hij over beschikt er wel heel aantrekkelijk uitzien. Maar natuurlijk zou je ook de vrede kunnen bewaren en er voor kiezen om handel te drijven en zo je imperium uit te breiden.
Het ligt nogal voor de hand om je volk met harde hand te regeren en elk spoortje van verzet resoluut de kop in te drukken en je buitenlandse beleid in de stijl van Napoleon, Stalin en Hitler te voeren maar het zal dan niet lang duren voordat de rest van de wereld en je eigen bevolking zich tegen je keert en zoals de geschiedenis ons leert, houd je zoiets niet lang vol.

'EVEN EEN POTJE'

Een van de andere koele nieuwe features in Call to Power is dat je nu de mogelijkheid hebt om centraal te be-

POWER TIP







ZATION

POWER

slissen wat welke stad bouwt en vooral waar welke stad wel of niet zijn resources in steekt.

In Civ 2 was het nog vaak een probleem om een goed overzicht te behouden over je verschillende steden, zeker als je al een behoorlijk gebied te controleren had en je je ook nog eens moest bezighouden met vijanden en barbaren die op gezette tijden je grenzen kwamen binnenvallen. Geloof mij maar dat CTP je op dit gebied een boel frustratie bespaart.

Een van de meest in het oog springende verbeteringen aan dit spel is de multiplayer optie. In tegenstelling tot Civ-Net, een obscure update van Civilization 2, werkt het samenspelen erg goed en stabiel. Nadeel van even een potje 'Civen' tegen elkaar is dat het nooit 'even een potje' is maar dat je er gerust een dag vrij voor kan nemen ook omdat een dergelijke game vaak wat moeilijk op gang komt. Je bouwt een paar steden en de eerste duizend jaar ben je voornamelijk op 'end turn' aan het drukken omdat het zolang duurt voordat je eindelijk je shit een beetje bij elkaar hebt. Dat is een beetje lau en eigenlijk dus alleen tof als je over een lokaal netwerk speelt of een vaste kabelverbinding met internet hebt anders kan je telefoonrekening wel eens dramatische vormen gaan aannemen.

LEESWERK

Ik heb inmiddels al heel wat uurtjes zitten in het spelen van deze game en ik moet je bekennen dat er nog steeds dingen zijn die ik niet doorheb. Ik heb een natuurlijke afkeer voor handleidingen en dat is met dit spel een behoorlijk probleem want ik werd keer op keer gedwongen om te gaan neuzen in een enorm pak A4-tjes dat Activision mij had toegestuurd.

Maar laten we eerlijk zijn, het is toch niet teveel gevraagd om een beetje leeswerk te doen als je een imperium wilt opbouwen dat duizenden jaren weet te overleven en je uiteindelijk zelfs kan uitbreiden naar verre sterrenstelsels en onderwatersteden, toch? Ik vergeef het de makers dan ook gelijk, want aan de interface en de natuurlijke gameplay valt gewoon helemaal niets af te dingen. Het is een vet spel dat voor de liefhebbers dagen, weken of zelfs maandenlang speelplezier betekent.



- Prima graphics
- Civilization in de 21ste eeuw
- Goede Multiplayer mode
- Nog meer units

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832



Civilization: Call to Power is een uitstekende update van een serie die zijn sporen in spelletjesland al ruimschoots verdiend heeft. Activision heeft er bewust voor gekozen om het bestaande concept uit te werken en geen rare dingen te gaan doen die misschien niet gewaardeerd zouden worden door de hardcore Civilization fans. Het resultaat zal dan ook niemand teleurstellen.

BORIS



Can you handle it?

Ontdek vreemde, nieuwe werelden waarin alles mogelijk lijkt. Beleef de spannendste avonturen. Hou jezelf staande in een vijandige omgeving! Wie kan je vertrouwen? Wie zijn je vrienden? Je vindt het uit met de beste PC CD-ROM spellen van dit moment. Race dus nu nog naar Bart Smit. You 've got the power! Can you handle it?



Silver.

INFOGRAMES BENELUX

Kijk ook op onze Internet site: www.bartsmit.nl
Zo besteld, zo thuisbezorgd!



Redneck Rampage Rides Again. ~~99.95~~ 39.95
BFR 899

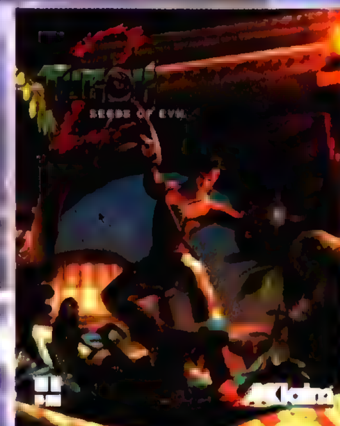
PC-CDROM NICE PRICES



Fall Out 1. ~~109.95~~ 39.95



Extreme-G 2. BFR 1799
99.95



Turok 2. BFR 1799
99.95



Starfleet Academy. ~~99.95~~ 39.95



Star Shot. 49.95



Forsaken. ~~109.95~~ 29.95



South Park. BFR 1799
99.95



V-Rally. BFR 1195
59.95

Kijk voor de juiste systeemeisen op de verpakking

Prijzen zijn geldig t/m 17 mei 1999. Meer dan 160 filialen.
Bel voor filiaaladressen onze infolijn: 0900-2352278 (0,40 cent p/m) tijdens winkelopeningstijden. Afwijkingen in prijzen, afbeeldingen en tekst voorbehouden.

bart smit
ENTERTAINMENT VOOR IEDEREEN



MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

De N64-versie van Monaco GP 2 onderscheidde zich vooral door de prima besturing van de wagens. Op de PSX is de concurrentie echter heel wat heftiger. Houdt MGP 2 zich hier ook staande?

KONING OVERTROEFD

De Formula One-serie is nog steeds de ongekroonde F1-sim koning op de PSX. Toch kan MGP 2 aardig hangen met deze titel en met name op het gebied van de besturing durf ik te zeggen dat MGP 'de king' zelfs aftroeft. En omdat ik dat onderdeel het belangrijkste vind in een racespel, heb ik me heerlijk uitgeleefd met MGP2, dat overigens verder niet echt opzienbarend is.
Dat geldt allereerst voor de opties. Zoals gebruikelijk is er de keuzemogelijkheid tussen Arcade, Single Race, Championship en Time Attack. Meer is er echter niet. Verwacht dus geen extra featuretjes; degelijkheid is troef in deze game.

ARCADE

In de Arcade mode is het de bedoeling dat je op een van de drie voorgeselekteerde circuits bij de beste drie eindigt. Als dat lukt, komen er steeds meer circuits vrij, tot een totaal van zestien.
Je start als 22e en laatste maar heel erg moeilijk is deze mode niet, en dat komt vooral door de uitstekende besturing van de wagens. Hoewel er op dit punt niets valt in te stellen, doen de wagens precies wat je wilt, snijden de bochten desgewenst haarscherp aan en remmen subliem.
Als je de auto zo fantastisch laat presteren, had wat mij betreft de tegenstand wat pittiger kunnen zijn maar als je echte strijd zoekt, is er natuurlijk de Championship mode.

CHAMPIONSHIP

In de Championship mode zal je moeten puzzelen, trainen en uitvinden hoe je je favoriete bolide voor de races prepareert. Aan de wagen valt veel in te stellen maar gelukkig niet té veel. En je zult merken dat wijzigingen in de hoeveelheid brandstof, vleugelstand, remkracht, chassishoogte, bandensoort, vering, versnellingsbak en besturing meteen merkbaar zijn in weggedrag, acceleratie en topsnelheid van je bolide.
Natuurlijk is er in deze mode meer in- en af te stellen zoals bijvoorbeeld de weersgesteldheid, lengte van de races, al dan niet merkbare schade, vlaggen en bijbehorende straffen.
Heb je alles ingesteld en je auto optimaal geprepareerd dan kan het kampioenschap beginnen en zal je merken dat er qua gameplay weinig te wensen overblijft. Gaat het allemaal erg voorspoedig dan kun je het jezelf moeilijker maken door de je skill-level in plaats van Rookie op Amateur of Pro te zetten.

GROENE VIERKANTJES

Hoewel er op het racen zelf vrijwel niets valt aan te merken, is MGP 2 mijns inziens toch niet de ultieme racegame geworden die het in potentie had kunnen zijn, want zeker wat betreft de graphics valt er het een en ander op deze game aan te merken. De circuits en met name de omgevingen zijn vrij grof en sober uitgevoerd en ik vond het toch wel wat storend dat wagens die zich op een iets grotere afstand van je bevinden al snel veranderen in groene vierkantjes. Jammer is ook dat, wanneer je tijdens het rijden naar je banden kijkt, je kunt zien dat die eigenlijk te langzaam draaien waardoor je toch iets van het echte gevoel van snelheid kwijtraakt.


Bastard!


De F1-kenners weten natuurlijk waar we zijn.


Ik had toch wel regenbanden gemonteerd?


Ik zet 'm er gewoon tussen.

Views genoeg in MGP 2.

POWER TIP
In de Championship is het meteen slippen geblazen als je naast het asfalt belandt.

RAPPORT

graphics	7⁰
geluid	8⁰
originaliteit	7⁵
speelbaarheid	9⁸

- ▲ Besturing is een genot
- ▲ Precies genoeg in te stellen
- ▼ Grafisch geen topper
- ▼ Geen echte namen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Ubi Soft
Distributeur: Guillemot
Tel: 0032-27352363

8¹

Geen supercijfer voor Monaco Grand Prix 2 maar ik teken daarbij aan dat de gameplay zo fantastisch is dat ik de wat mindere graphics zonder meer voor lief neem.
ED

special report

Bjørn goes Tokio

NextGeneration

Tokio is het mekka van de videogames industrie. Reden te meer om er eens een kijkje te gaan nemen. Bjorn bezocht Square, Konami, Namco en Sony en werd bij de laatste prettig verrast door als eerste niet-Japanner de PlayStation 2 uit te 'mogen' proberen.

VAN HIER TOT TOKIO

Vliegen naar Tokio is geen pretje. Allereerst zit je natuurlijk elf uur aan een stuk in een koekblik met vleugels (gelukkig voor mij mag je bij Japan Airlines nog roken), maar dan ben je er nog niet. Het vliegveld ligt namelijk aan de rand van Tokio en om in het centrum te komen, ben je nog wel een paar uur zoet in de bus.

Gelukkig bood mijn Game Boy uitkomst (zie pagina 61) en vanuit de bus kon ik de megapool Tokio rustig op me laten inwerken. Wat een stad!

Tokio bestaat uit een paar 'centra' van wolkenkrabbers met daartussen een lelijke wirwar van massale woonwijken, monorails, fabrieken en (snel)wegen. Mijn hotel stak daarbij af als een oase in een woestijn. Het grootste hotel van Azië staat op een heuvel in het oude centrum van Tokio, pal naast het paleis van de keizer. Daar kijk ik dan ook op uit vanuit mijn raam op de 30ste verdieping. In de verte zie ik het financiële centrum, en verder zie ik alleen maar Tokio, want daar lijkt geen einde aan te komen.

Doodmoe van de reis laat ik me op het bed zakken. Nog even wakker blijven, denk ik, om de jetlag te minimaliseren. Maar dat lukt niet meer. Ik ben al in dromenland.



PU-redakteuren krijgen in Japan natuurlijk een VIP-behandeling.

Wat wordt die jongen toch verwend.

VLAAMS ONTBIJT

Als ik wakker word ga ik naar de 40ste verdieping, waar een ontbijtbuffet en een Belg op me wachten. De Belg is van Sony, en heet Tom Robberechts. Terwijl we koffie en ontbijt nuttigen vertelt hij me over de persconferentie van Sony die we later op de dag gaan bezoeken. Hij hupt op zijn stoel van opwinding, want "het wordt een fantastische dag". Ik vraag of hij in details kan treden, maar dat kan hij niet. Het moet nog geheim blijven. Wel belooft hij dat ik onder de indruk zal zijn, dus besluit ik mijn aandacht naar het buffet te verleggen, want in Nederland zou ik rond deze tijd zo ongeveer m'n warme prak naarbinnen schuiven.

'EXCLUSIEF'

De persconferentie wordt gehouden in een gigantisch glazen expo-centrum en het wordt duidelijk geen exclusief interview. In de hal zijn persmedewerkers van Sony druk in de weer met pasjes en vertaal-apparaten voor meer dan duizend journalisten uit de hele wereld. Wij worden ondertussen nieuwsgierig gehouden met posters die ons een 'glimpse into the future' beloven. In de zaal zie ik dat iets meer dan de helft van de bezoekers Japanner is, vandaar ook dat vertaal-apparaat in mijn oor. Tot nu toe komt daar alleen een vervelend viool/piano duet uit dus ik laat hem maar even op de stoel naast mij liggen. De hele wereld lijkt binnen te stromen, en naast mij klimt een Amerikaan in zijn stoel terwijl hij zijn camera-winkel voor zich uitstalt.

Plots klinkt uit de mond van een tenger Japans vrouwtje dat we over enkele minuten beginnen en een zware Japanse delegatie neemt vanuit een zijdeur plaats op het podium. Laat die toekomst maar komen.



Toch al lelijk en dan nog zo'n pak aan. Moet je maar geen weddenschap afsluiten.

De bobo's van Sony zitten er klaar voor.

EL PRESIDENTO SPEAKS

President Tokunaka van Sony Computer Entertainment International (SCEI) neemt als eerste het woord, nadat we in de juiste sfeer zijn gebracht met een videopresentatie. Dan komt het verlossende woord. We zitten inderdaad te kijken naar een technologische presentatie van de Next Generation PlayStation. Hij benadrukt dat het gaat om een technologische presentatie, en geen produktpresentatie. De nieuwe chips, waar de NG-PSX op is gebaseerd, zijn nu nog ingebouwd in een PC, maar we kunnen al wel genieten van de nieuwe mogelijkheden die de chips te bieden hebben.



SCEI President Tokanuka: "Oude PSX-games zullen gewoon op de NG PlayStation gespeeld kunnen worden."

De nieuwe PlayStation zal naast de huidige op de markt worden gebracht en is in principe geen opvolger maar een nieuwe lijn. Wel zal de NG-PSX honderd procent 'backwards compatible' zijn, wat betekent dat 'oude' PlayStation-titels gewoon op de nieuwe machine gespeeld kunnen worden.

EMOTIE SYNTHESE

Na een lulverhaal over marketing, cijfers en prognoses gaat de topman van SCEI zitten en geeft het woord door aan Executive Vice President Kutaragi.

De altijd al goedgehumeurde visionair van SCEI is duidelijk in zijn nopjes met de nieuwe chipset. Hij neemt een slok water en begint. "We zien computer entertainment als meer dan muziek en beeld, maar wel inclusief deze elementen", begint hij. "In 1988 had je de DSP - Digital Sound Processor - waarmee prachtige muziek gedigitaliseerd kon worden weergegeven. Daarna, in 1994, kwam de revolutie in de realtime Graphics Processor, waarmee snelle 3D-beelden konden worden gerealiseerd. In het jaar 2000 komt Sony met het vervolg. We noemen het Emotion Synthesis.



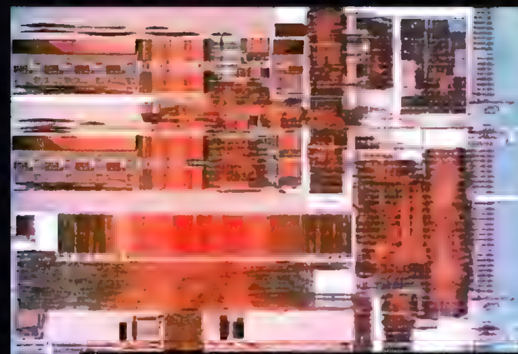
Vice President Kutaragi: "Computer entertainment is meer dan muziek en beeld."

PlayStation

Goed hè? Hebben we zelf verzonnen."

REALISME

Hij wacht op gegrinnik uit de zaal maar dat doen alleen de Japanners. Uit beleefdheid denk ik, of omdat de grap in het Japans misschien beter overkomt.
Dan vervolgt Kutaragi: "Emotions synthesis slaat op de emoties van de personages, en de intelligentie. Alle fysieke elementen in een spel moeten overeenkomen met die van de echte wereld. Bladeren moeten echt door de wind worden meegenomen, als dingen vallen moeten die ook realistisch aan zwaartekracht onderhevig zijn en rekening houden met gewicht en flexibiliteit. Daar is rekenkracht voor nodig en een high-performance Graphics Synthesizer".
Het klinkt allemaal een beetje zweverig, maar dit is inderdaad wel een ontwikkeling waar de videogame industrie al een tijdje op zit te wachten. Denk maar aan games als Gran Turismo, waar de auto's ook daadwerkelijk een onafhankelijke ophanging van de wielen hebben, wat resulteert in een meer realistische besturing. Volgens het concept van 'Emotion Synthesis' kan het systeem niet alleen simuleren hoe een objekt er uitziet, maar ook hoe een personage denkt, handelt en met andere objekten en personages in het spel om gaat. Dit concept vereist een enorme rekencapaciteit die ver buiten het bereik ligt van huidige werkstations, en in de buurt komt van enorme supercomputers die in de wetenschap worden gebruikt.



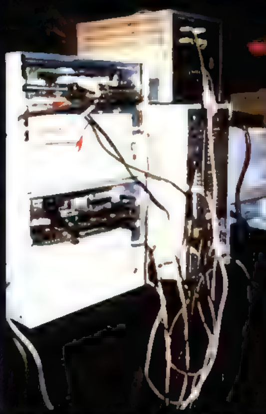
Het binnenwerk van de zogenaamde Emotion Engine.

FLOPS EN POLYGONEN

Sony denkt met hun 'Emotion Engine' die rekencapaciteit in huis te hebben, en hun Graphics Synthesizer is snel genoeg om de ingewikkelde graphics razendsnel naar je beeldbuis te pompen (voor technologische details verwijs ik je graag naar de Tech Talk rubriek op pagina 11).
Hoewel de 128-Bit CPU 'maar' 300 Mhz is, is hij met 6,2 Gigaflops inderdaad een rekenmonster. De chip zit vol met co-processoren en speciale vector-units en heeft een ingebouwde MPEG2 Image Decoder. De Graphics Synthesizer doet 75 miljoen polygonen per sekonde en dat heb ik nog nooit eerder gezien (ter vergelijking - de Voodoo3 haalt er 'slechts' 6 miljoen). Technologisch gezien zit het dus allemaal wel snor, maar wat kan je zo allemaal met die power doen?

FANTASIE

De pure rekenkracht en de mogelijkheden die de nieuwe grafische chips kunnen brengen zijn aanzienlijk, dat is duidelijk. Maar cijfers zijn cijfers en elke technologie moet zich in de praktijk bewijzen.
Daarom had Sony twee weken voor de presentatie instrukties gegeven aan een paar techneuten en creatieven om demo's te maken voor de persconferentie. Veel tijd hadden ze natuurlijk niet maar we kregen toch een aantal indrukwekkende demo's te zien.
Op het podium stonden een paar computers met bijbehorende techneuten die dag en nacht hadden gewerkt om de journalisten op het puntje van hun stoel te krijgen. Behalve hun eigen programmeurs, had Sony het bedrijf Square (bekend van o.a. Final Fantasy) uitgedaagd om hun kunstjes te laten zien.



Van achteren ziet de NG PSX er nog knullig uit.

VIRTUELE VEERTJES



Fair Balls: wollige balletjes in realtime.

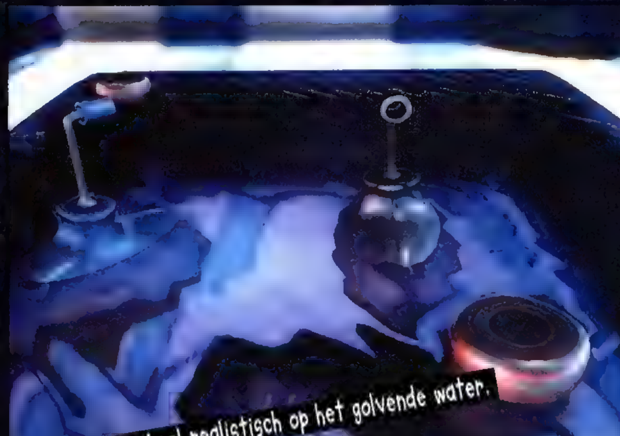
De eerste demo toonde Crash Bandicoot op de Noordpool die werd achtervolgd door honderden pinguïns. Hoewel ik niet echt onder de indruk was, vond ik wel dat al die pinguïns behoorlijk natuurlijk bewogen.
De tweede demo had als titel "Furr Balls" en toonde wollige balletjes die realtime over het scherm vlogen. De techneut die de demo bediende kon inzoomen en uitzoomen en vooral daardoor werd het duidelijk hoeveel detail de NG PlayStation uitrekende.
Toen kwam de demo "Feathers" en die was echt indrukwekkend. Boven een virtuele ventilator zweefden honderden donzen veertjes die stuk voor stuk reageerden op de opstijgende lucht. Terwijl ze hyper-realistisch rondfladderden, zag je ook duidelijk dat ze op elkaars aanraking reageerden.
Tot nu toe was dit de duidelijkste demonstratie van wat Sony bedoelt met hun 'Emotion Engine'. Waarmee ik wil zeggen dat de veren zulke duidelijk kenmerken hadden meegekregen van de programmeurs (gewicht, reaktie op wind, flexibiliteit, etc.) dat je het idee kreeg dat het echte veren waren.
Als laatste demo was er vuurwerk. Op een virtuele ondergrond stond een stuk vuurwerk die vonkenregens uitspuugde. Het doel van de demonstratie was te laten zien dat de NG PlayStation meer dan 600 frames per sekonde uitrekende (een televisie kan maar 60 fps tonen) en dat je daarom strepen zag bij de vonken, net zoals dat in het echt gebeurt.
Waarschijnlijk is dat voor techneuten heel interessant, maar ik vond de demo met de veren toch het indrukwekkendst.

Het doel van deze demonstratie was te laten zien dat de NG PlayStation meer dan 600 frames per sekonde uitrekent.



DUIKBOOTJES

Toch waren de troeven bewaard tot het laatst. Hoewel de vertaler die door mijn koptelefoon klonk inmiddels compleet de draad kwijt



Alle drijvende objekten reageerden heel realistisch op het golvende water.

Bjørn goes Tokio

Next Generation

was, kreeg Sony het voor elkaar om zelfs een skeptische PU-redakteur te verbazen. De volgende demonstratie was er namelijk eentje van een meer dat tussen de bergen lag. In dat meer zwommen vissen en het was mogelijk om steentjes in het water te gooien die rimpeltjes veroorzaakten. Door die rimpels heen zag je ook het vertekende beeld van de vissen. Om te bewijzen dat het allemaal realtime gebeurde (en dat was moeilijk te geloven) mocht het publiek (wij) aangeven wanneer de steentjes werden gegooid. Kan het nog mooier?
Ja, dat kan. De laatste Sony-demo toonde een bad waar plastik duikbootjes in dobberden. Je kon een van die duikbootjes onderduwen, waardoor golfjes in het water ontstonden. Alle drijvende objekten reageerden heel realistisch op het golvende water. Zelfs toen het water door de gootsteen verdween en er nieuw water uit de kraan kwam, had ik het idee dat ik naar een televisiebeeld aan het kijken was. Ik was overtuigd. We zaten met z'n allen te kijken naar een prachtig apparaat.

GROTE WOORDEN

Hoewel ik al overtuigd was van de mogelijkheden van de NG PlayStation vond Sony het nodig om de demo's van Square nog te laten zien, waarbij zelfs de hoogste man van Sony, Nobuyuki, nog een woordje sprak. Normaal komt hij nooit naar dit soort persconferenties maar voor deze gelegenheid maakte hij een uitzondering.
"Dit gaat verder dan een spelcomputer. Deze Next Generation PlayStation kan een voorbode zijn van een nieuw tijdperk in de entertainment industrie. We denken er over om dezelfde technologie te gebruiken voor nieuwe PC's. De Pentium 3 van Intel is niets vergeleken met onze chip, en ze zullen dit niveau ook niet zo snel bereiken. We denken er dan ook over om de concurrentie aan te gaan en we nemen Microsoft niet als partner. We denken meer in de richting van het Linux systeem".
Krachtige woorden, maar ik moet het nog zien.

DANCING QUEEN

De volgende demo die ik te zien kreeg, was een NG PlayStation versie van Gran Turismo. Ik moet eerlijk toegeven dat ik nog nooit een racegame had gezien met dit niveau van realisme. Hoewel de achtergronden door tijdgebrek niet zijn vernieuwd, leek de auto wel een video-opname. Vervolgens werden we getrakteerd op een spelletje Tekken 3 nieuwe stijl. Woorden schieten te kort.
Vervolgens kwamen de demo's van Square. De eerste heette "Facial Animation" en toonde een bejaarde man waarvan de gezichtsuitdrukkingen in realtime konden worden aangepast. Cool, maar ik zag liever een lekker jong ding.
Als toetje kregen we een balletscène uit Final Fantasy te zien, en die was werkelijk prachtig. Behalve het feit dat de realtime graphics fantastisch waren, kon je ook nog eens de camera bedienen zonder dat je haperingen in het beeld zag. Iedereen in de zaal viel stil. Dit had niemand verwacht.


Gran Turismo op de NG PSX deed iedereen stilvallen.



Een uniek screenshot van GT 2.


Tekken 3 nieuwe stijl.

PlayStation



Toch zie ik liever een lekker jong ding.

ZELF GESPEELD!!
Na de demo's neemt opnieuw een Sony-bobo het woord. Hoge pief Ohga laat weten onder de indruk te zijn van de prestaties van zijn technische mensen en onderstreept nog eens dat het gaat om een technologische demonstratie, en geen produktpresentatie. len, maar het leek wel alsof ik een echte auto bediende. Helaas was de pret na een minuutje voorbij, want toen de security het in de gaten kreeg, werd ik op on-Japanse wijze van het podium verwijderd. Toch heb ik lekker als eerste op de NG PlayStation gespeeld, en ik heb een foto om het te bewijzen!



Als de kat van huis is, speelt Bjørn op de Next Generation PlayStation!



Balletscène uit Final Fantasy, een visueel genot.

Toch wil hij wel kwijt dat Sony er naar streeft de nieuwe PlayStation in de loop van de winter in Japan te lanceren, zodat wij in Europa niet eerder dan de zomer van het volgende millennium kennis zullen maken met de volgende generatie consoles. Ook benadrukt hij dat er volop ondersteuning zal blijven voor de huidige PlayStation, en dat niet alle aandacht zal verdwijnen richting hun nieuwste speeltje.
Na deze woorden verlieten de bobo's het toneel, en de Next Generation PlayStation werd een moment uit het oog verloren. Dat was mijn kans! Snel sprong ik op het podium en pakte de controls. De speciale versie van GT was het enige dat ik kon spe-

WAT NU?
In het begin van de presentatie was ik nog sceptisch over alle enthousiaste kreten van Sony, maar inmiddels ben ook ik overtuigd. De Emotion Engine en de Graphics Synthesizer vormen inderdaad een revolutie in de gaming industrie.
Het is nu taak voor games-fabrikanten om het onderste uit de kan te halen. Over een klein jaar moet het zover zijn. En als je bedenkt dat die Japanners maar twee weken hadden om de indrukwekkende demo's te maken, kun je wel nagaan dat ons nog heel wat te wachten staat.

De nieuwste PlayStation

De Next Generation PlayStation wordt het helemaal, maar voorlopig moeten we het nog doen met zijn voorganger. In Tokio bezocht ik Namco, Konami en de games-afdeling van Sony om te zien welke games er voor de PSX in ontwikkeling zijn.

DOMME BOBO

Het hoofdkwartier van Namco ligt in de havens van Tokio, ongeveer twee uur rijden van het hotel. Ik word verwelkomd door direkteur Youichi Haraguchi, die trots vertelt dat ze meer dan vier miljoen exemplaren van Tekken 3 hebben verkocht.
Leuk, maar dat wil ik niet weten. Ik vraag hem of ze voor de Next Generation PlayStation nieuwe titels gaan brengen, en dan iets anders dan nog eens versies van hun troeven Pac Man en Xevious. Hij blijkt mijn cynisme niet te hebben begrepen, en antwoordt dat het zeker mogelijk is dat deze oude bekenden te zien zullen zijn op het nieuwe systeem. Ik besluit mijn aandacht te verleggen naar hun nieuwe games.

ACE COMBAT 3

Takuya Iwasaki, de bedenker van Ace Combat, vertelt al spelend wat Ace Combat 3 allemaal voor nieuws bevat.
De grootste verbeteringen zitten in de variëteit van de missies, het verhaal en de graphics. De voorbijrazende wolken geven echt het idee dat je met grote snelheid door het luchtruim suist, en door de uitlaat van de tegenstanders krijg je een beter idee in welke richting ze vliegen.
De futuristische vliegtuigen zien er prachtig uit, evenals de achtergronden en door een versimpelde besturing kunnen ook beginners makkelijk uit de voeten. Er zijn meer dan dertig vliegtuigen om uit te kiezen en de dual shock joypad wordt ondersteund.
Op de vraag of Ace Combat 3 nu eindelijk benadert waar Iwasaki naar streeft, antwoordt hij: "Als ontwerper ben je nooit tevreden met het resultaat, maar je moet soms genoegen nemen met wat je kan bereiken binnen het door de producenten opgelegde tijdsbestek. Het kan altijd beter, maar AC3 haalt het maximum uit de PlayStation dat we nu kunnen realiseren".
Frustrerend, lijkt me, maar ik ben er van overtuigd dat AC3 een goede toekomst tegemoet gaat.

DRAGON VALOR



Van Dragon Valor kreeg ik niet veel te zien en dat was vooral te wijten aan het feit dat het spel maar voor 10% af was. Wat werd getoond, was vooral een presentatie van de sfeer van het spel en die moet je zoeken in de richting van draken, kastelen, vlammen, stoere ridders en weerloze prinsessen. Als er meer over deze titel te vertellen valt, hoor je dat natuurlijk meteen.



ANNA KOURNIKOVA

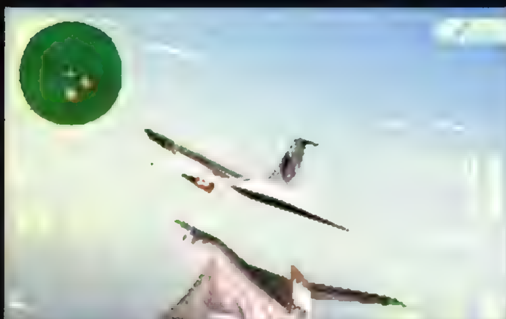
Een van de leukere games die ik bij Namco te zien kreeg was Anna Kournikova's Smash Court Tennis. Ondanks het feit dat de mooiste tennisster van dit moment niet in volle glorie in het spel te zien viel, was de gameplay erg komisch en snel.
Je kan kiezen uit veel verschillende courts om op te spelen, waarvan de meeste heel onrealistisch zijn (bijvoorbeeld op een druk kruispunt in New York). James Lisle, produktmanager van het spel, gaf toe dat Anna slechts diende om een bekende naam aan het spel te geven, maar hij was er wel van overtuigd dat ook zonder die naam het een bijzondere game was. Ik deel die mening.

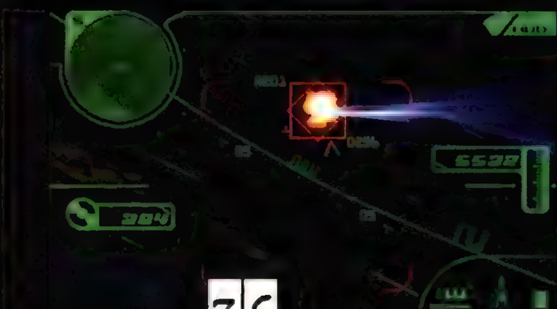
RIDGE RACER 4

Een van de populairste racegames op de PlayStation is Ridge Racer. Maker Katayama en zijn team zijn inmiddels klaar met deel vier van de serie (Power Unlimited was er zo snel bij dat we de game zelfs al besproken hebben).
RR's grootste concurrent is Gran Turismo (GT), dus ik vroeg hem de grootste verschillen op een rijtje te zetten. "Realisme, wat bij GT erg belangrijk is, doet er niet toe bij RR4. Volgens mij willen gamers gewoon hard racen. We richten ons meer op de graphics, en geef toe, die zijn beter dan GT. Met RR4 hebben we het maximale uit de PlayStation gehaald".
Op mijn vraag of ze met de NG PlayStation het vervolg kunnen realiseren, antwoordde Katayama met een veelzeggend "ja". Na het gesprek gingen we even spelen en ik moet zeggen dat RR4 een fantastische game is. Katayama gaf me de code om met een soort Pac Man-mobiel te spelen, maar die mag ik je nu nog niet geven.









Games

GRAN TURISMO 2
De Japanse whizkid Yamauchi is de bedenker van Gran Turismo, dus wie kon mij beter vertellen over GT2 dan Yamauchi himself? Ik was natuurlijk al verwend door GT op de NG-PSX, maar ik weet ook wel dat die kwaliteit niet kan worden vergeleken met het PlayStation-vervolg. Maar wat mag ik wél verwachten?
"In principe was GT al het maximale dat we uit de PSX konden trekken, dus GT2 bevat vooral kleine verbeteringen". Aldus Yamauchi. "Wat we in GT2 bieden, zijn meer dan vierhonderd auto's en ruim twintig tracks. Behalve de normale tracks, die we in GT1 zagen, hebben we nu ook off-road rally tracks geïntroduceerd. Het rijgevoel is verbeterd, evenals het realisme. RR4 ziet er beter uit, maar GT2 benadert het gevoel van echte auto's."
Na ons gesprek liet Yamauchi me nog het zenuwcentrum zien waar het spel wordt ontwikkeld. Behalve de hardwerkende mensen die er aanwezig waren, viel mij vooral de research-afdeling op, waar honderden boeken en nog meer modellen als voorbeeld moesten dienen voor het team.

Auto's ontwerpen voor GT 2 is duidelijk errug leuk.

Bij Gran Turismo is realisme vereist en dat is te zien op de afdeling research.

APE ESCAPE
De Dual Shock is een vreemde joypad, maar het ding bracht een zekere Taka op het idee om er een speciaal spel voor te bedenken. Het resultaat is Ape Escape - een wacky platformgame met een ijzersterke gameplay. In het spel ben je een jongen die apen moet vangen. Als hulpmiddel heb je verschillende voorwerpen, waaronder een vangnet en een op afstand bestuurbare auto. In meer dan 25 levels moet je in een Crash Bandicoot-achtig platformspel de raarste obstakels overwinnen om de wereld te redden. Samen met een in een apenpak gestoken Japanner (hij had een weddenschap verloren) speelde ik uren met dit idiote spel, dat tegen het einde van dit jaar in Nederland moet verschijnen. Ik kijk er in elk geval naar uit.

SILENT HILL
Konami's Keiichiro Toyama is fan van horrorschrijver Stephen King en dat is te merken. Zijn creatie Silent Hill (in dit nummer besproken, ja we waren er weer vroeg bij) zit vol met horror en spanning. Je speelt een man die zijn geheugen kwijt is en in een spookstad belandt. Spooky graphics en een sfeervolle soundtrack maken van dit spel tot een spannende belevenis. Toyama vertelde hoe hij tot het idee kwam (het bekijken van horrorfilms) en leidde me rond op de plek waar het spel was gemaakt. Hoewel het spel vrij gemakkelijk is uit te spelen, is het een waar avontuur. De speler wordt helemaal in de wereld van Toyama getrokken en ik vond het een mooie en enge ervaring.

Wil je een Japan's boek over het spel, dat gesigneerd is door de maker, stuur dan een kaartje naar Power Unlimited onder vermelding van "Silent Hill". Uit de inzendingen wordt één gelukkige getrokken.

De maker van Silent Hill signeert een boek voor een gelukkige PU-lezer.

MOE
Japan is een vreemd land, maar ze weten er alles over videogames. De spellen die ik heb gezien waren over het algemeen de moeite waard, maar het mooiste was natuurlijk de presentatie van de Next Generation PlayStation.
Moe maar voldaan ben ik inmiddels weer terug in Amsterdam, waar ik de ontwikkelingen voor jullie op de voet zal volgen.

BJØRN

Konami is weer een major player geworden op de PSX. Eerst werden we verwend met Metal Gear Solid en nu komt daar, alsof het niets is, Silent Hill achteraan. Maar of deze 3D spin-off van Resident Evil van eenzelfde niveau is, valt te betwijfelen.



Silent Hill

DRAMA

Na de dood van zijn vrouw heeft Harry het erg moeilijk gehad en dat geldt helemaal voor zijn zeven jaar oude dochter Cheryl. Het was dan ook Cheryl's idee om wat quality time met haar pa door te brengen en naar Silent Hill te gaan. Net als ze het stadje naderen, duikt er een klein meisje op voor de Jeep. Harry slipt en de auto vliegt over de kop. Gelukkig wordt het wrak gevonden door een motoragente en zij neemt Harry mee naar een café waar ze hem verzorgt.

Als Harry weer bijkomt, realiseert hij zich dat zijn dochter weg is. Cybill, de motoragente, vertelt hem dat er in het stadje Silent Hill iets heel vreemds en spookachtigs aan de hand is. Reden te meer voor Harry om zo snel mogelijk op zoek te gaan naar zijn dochter.

Zo begint het spel. Het verhaal wordt verteld door middel van FMV stukjes en met name het introfilmpje is hele dope kost. Het spel maakte aanvankelijk sowieso grote indruk op me; de hele sfeer in het spookstadje Silent Hill hangt, is behoorlijk angstaanjagend.

Doordat het niet mogelijk is om op de PSX realtime een hele straat te renderen, hebben de makers maar besloten dat er een dikke mist hangt en dat het sneeuwt. Je ziet dus geen hand voor ogen en je bent dan ook voornamelijk naar de kaart aan het kijken. Dit gaat ten koste van de speelbaarheid maar komt wel de spanning ten goede.

VLIEGENDE LIJKEN

Al vrij vroeg in het spel [illegible] je kennis met de [illegible]. Het zijn [illegible] vliegende lijken die her en der door de stad struinen op zoek naar problemen. Gelukkig heb je uit het café een radio meegenomen die onheilspellend gaat brommen op het moment dat er een monster in de buurt is. Omdat je door de sneeuw en de mist geen moer ziet, is het vaak een kwestie van met ingehouden adem door de straat sluipen, hopend dat je niet ontdekt wordt. Dat is spannend, geloof mij maar.

Al vrij snel kom je er echter achter dat je net zo goed gewoon rond kan rennen en schijt hebben aan alle monsters want negen van de tien keer ren je er gewoon langs en doen ze niets. Ik moet zeggen dat deze ontdekking nogal ontnuchterend was want zodra je je dit realiseert, is gelijk alle spanning weg.

SLEUTELS

Eigenlijk is [illegible] een beetje symbolisch voor Silent H[illegible] werk[illegible] ne[illegible] de [illegible] Er [illegible] go[illegible] spe[illegible] het ge[illegible] tie van [illegible] zoek naar [illegible] deuren te [illegible] weer sleutels [illegible] voor andere deuren die weer deuren [illegible] naar kamers waar nog meer sleutels liggen. Het was met name door al die eentonigheid een hele opgave om het spel uit te spelen maar na het sublieme intro filmpje bleef mijn hoop gevestigd op een geweldig einde met een FMV die [illegible] veel goed zou maken. Helaas, ik moest het doen met een filmpje van enkele seconden waarin een zielige poging wordt gedaan om het onbegrijpelijke [illegible] begrijpelijk te maken. En ook al zijn er [illegible] einden mogelijk, ze zijn allemaal even kort en teleurstellend.

RAPPORT

graphics	7⁵
geluid	7⁵
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	6⁵

▲ Goed begin

▼ Half werk

▼ Ren je rot voor een paar sleutels

▼ Belachelijk kort einde

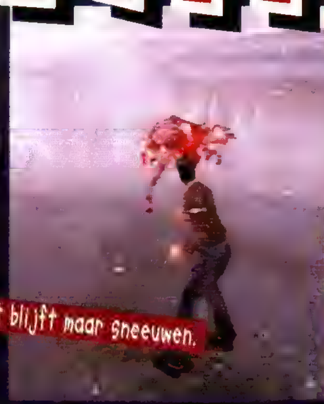
PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411



Wat een schatje die Cheryl.



POWER TIP
Het licht van je zaklantaam trekt monsters aan.



En 't blijft maar sneeuwen.





Kan ik niet eens even rustig pissen?



Oké, kom die kast maar uit!



Snerig behangetje.

Na een dikke week bezig te zijn geweest met Silent Hill blijft er bij mij een gevoel van onbehagen hangen. Deze game had de ultieme Resident Evil Killer kunnen worden maar faalt daarin jammerlijk. Na een geweldige opening vervalt het spel in herhalingen en cliché's. What a waste.

BORIS



Incasseren jongen!



Tanks man, good shot.



Voertuigen in alle soorten en maten.



Die dacht te ontsnappen.

Wild Metal Country

Een tijdje terug heb ik geschreven over de tank-shooter Wild Metal Country. Het spel was toen verre van af maar maakte al grote indruk op mij. Je begrijpt m'n enthousiasme toen gevraagd werd of ik even een middagje langs wilde komen om te deathmatchen op het DMA kantoor.

WAT EEN FEEST

Nou, je begrijpt dat ik helemaal gehyped op het vliegtuig naar Schotland stapte en me al zat te verheugen op het geluid van piepende rupsbanden en schurend metaal als mijn projectielen zich een weg zouden banen in een tank van de tegenstander. Want net zoals bij alle DMA games zijn de geluidseffekten en de soundtrack weer van een heel hoog niveau.
Ik kreeg een demonstratie van het spel met een Dolby surround setup in de geluidsstudio van de Schotten en mijn broek zakte af. Projectielen floten om mijn oren en de richting van waaruit de geluiden kwamen, was zo nauwkeurig dat je het spel in principe met je ogen dicht kan spelen. Pure klasse dus. Nu is het natuurlijk de vraag hoeveel gamers thuis zo'n 3D sound setup hebben maar als je erover loopt te denken om zoiets te kopen, dan kan ik je zeggen dat dit spel de shit is die je dan in huis moet halen.

SLACHTPARTIJ

Even terug naar het verhaal want dat speelt zich af in het Tenric sterrenstelsel waar ooit een boel menselijke nederzettingen waren. De bevolking leefde er van de energiebronnen die zich op de planeten bevonden en waren van plan om dat nog eeuwen te blijven doen.
Het was allemaal rust en vrede wat de klok sloeg totdat op een dag een paar geavanceerde militaire robots bewustzijn ontwikkelden en zich begonnen te reproduceren. Voordat de menselijke bevolking het in de gaten had, waren er al zoveel robots dat de strijd al bij voorbaat verloren was. Zij die de slachtpartij overleefden, vluchtten weg en besloten niet meer terug te komen.
Zoals je al zult vermoeden, kwamen ze toch terug, een paar honderd jaar later want hun technische kunnis was zo vooruit gegaan dat een groepje huurlingen dacht genoeg vuurkracht in huis te hebben om de robots een lesje te leren en de uitermate waardevolle krachtbronnen te exploiteren.

HYENA TANKS

In principe slaagt hun opzet maar voordat ze de robots allemaal



Bomshells keep falling on my head.



naar de schroothoop hebben kunnen helpen, breekt er ruzie uit tussen de huurlingen en is het opnieuw knokken geblazen op Tehric.
Jij bent dus een van die huurlingen en als het spel begint heb je de keuze uit een aantal tanks. Het is belangrijk dat je een tank kiest waar je goed mee uit de voeten kunt want elk type tank heeft weer andere eigenschappen. Sommige zijn log en traag maar tegelijk verschrikkelijk stabiel, andere zijn snel en wendbaar maar vallen snel om. Het spel vindt plaats in een futuristisch landschap waar je onbeperkt in kan rondrijden en op onderzoek kan uitgaan. Je komt dan andere tanks tegen en het leuke van die computergestuurde tanks is dat ze allemaal het karakter hebben van een bepaalde diersoort. Sommige tanks jagen in groepjes zoals hyena's en sommige tanks hebben meer iets van stieren weg; ze leven en jagen alleen, zijn ontzettend sterk maar niet erg slim en wendbaar.
De besturing van al deze tanks is echt geniaal uitgedokterd. Ten eerste geef je, net als in een echte tank, voor iedere rupsband apart gas. Hierdoor is het mogelijk om snel te draaien als je onder vuur komt te liggen. Daarnaast is het ook nog eens mogelijk om al rijdend met de geschutskoepel te draaien en om je heen te kijken. En alsof dat allemaal nog niet genoeg is, kun je ook nog eens verder of minder ver schieten door de vuurknop respektievelijk langer of minder lang ingedrukt te houden.
Dit klinkt allemaal wat ingewikkeld maar ik garandeer je dat als je Wild Metal Country een half uurtje gespeeld hebt, je het helemaal onder de knie zult hebben.

WAPENS

Dan de wapens; die zijn al even geniaal bedacht want ze zijn perfekt op elkaar afgestemd. Je start per definitie met een unlimited hoeveelheid aan gewone projektielen, daarnaast heb je homing misiles en mortieren die in de lucht uiteen knallen en opbreken in kleinere granaten; deze zijn letterlijk en figuurlijk de bomb. Het voelt ook heel rustgevend om boven op een berg te staan, genietend van het uitzicht, en dan heel rustig zo'n mortier af te schieten op je vijanden beneden in de vallei. En terwijl je in de verte de doffe knal hoort en je je tegenstanders ziet creperen in een vuurzee, luister je zelf nog even naar het gieren van de wind en gaat vervolgens op zoek naar het volgende stuk kanonnenvoer.
Oké, dan zijn er verder nog magnetische raketten die je over de hoofden van andere tanks kan schieten die dan vervolgens een stukje de lucht in worden getrokken en dan gekanteld weer op de grond terechtkomen zodat je ze met een welgemikt schot op de geschutskoepel uit hun lijden kunt verlossen. Verder is er nog een keur aan mijnen en niet te vergeten de raket die je met de tegenstander van plaats doet verwisselen. Zo kun je bijvoorbeeld eerst een paar magnetische mijnen neerleggen en dan iemand zo'n raket op zijn dak schieten zodat hij in jouw mijnenveld wordt getransporteerd en jij op een veilige afstand kunt toekijken hoe je tegenstander in duizend stukjes uiteen [illegible]

VERDIEPEN GEBLAZEN

Zoals je uit bovenstaande begrijpt is Wild Metal Country een spel waar je je even in moet verdiepen. Het is een game die ontzettend uitgebalanceerd is en de gameplay is zowel in singleplayer als in multiplayer perfekt afgesteld.
Dit alles lijdt er toe dat je je geen seconde zult vervelen en ik zou zelfs zo ver willen gaan om deze game het ultieme multiplayer spel te noemen.
En eeh... of er dan geen minpuntjes zijn aan WMC? Ja, er is er eentje; het spel zou ook uitkomen op de N64 maar is gecanceled omdat het technisch niet te doen was om zoveel koele shit in de Nintendo te proppen. WMC zal waarschijnlijk wel op de Dreamcast uitkomen maar wanneer dat gaat gebeuren is nog niet helemaal duidelijk.

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	10
originaliteit	8,5
speelbaarheid	9,0

- Pure aktie
- Mooie landschappen
- [illegible]
- Single- en Multiplayer feest

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Fabrikant: DMA
Distributie: Homesoft/ GT Interactive
Tel: 023-5530130

9,0

Wild Metal Country is de Quake onder de tanksims. Hoewel, eigenlijk is het geen echte sim, het is gewoon pure aktie die je zal meesleuren tot in de late uurtjes. Wat mij betreft een topper!

BORIS

Actua Pool

Poolen in de kleuren van Den Haag.

Waar mik ik eigenlijk op?

Ik weet echt waar hij in moet hoor.

De drie-hoekige tafel.

Cyber-pool café.

POWER TIP

Begin eerst gewoon met de Quick Start. Dit lijkt nog het meest op de Benelux-pool variant.

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	8,0
originaliteit	9,0
speelbaarheid	8,5

- Weirde tafels
- Babes by the pool...table
- Soepel spelen
- Veel spel-varianten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Gremlin
Distributeur: Homesoft/GT Interactive
Tel: 023-5530130

8,5

Actua Pool is verreweg het meest swingende poolspel op de markt, En het speelt nog prima ook. Een aanrader voor de pool-freaks die uitgekeken zijn op die 'gewone' rechthoekige tafels. J.J.

Ik vind de uitvoering van de meeste poolgames nogal saai. Een tafel, een keu en een paar ballen, that's it. Gremlin dacht er blijkbaar net zo over en stopte Actua Pool vol babes en cyber-tafels.

SAAIE LUL

Pool-games als Virtua Pool 2 en Cueball 2 bieden deze café-sport zonder al te veel poespas. Gewoon een tafel en de keu plus een CPU-tegenstander om tegen te ballen. Het zijn absoluut goede games, maar het oog wil soms ook wat. In ieder geval wat mij betreft. Actua Pool van Gremlin biedt die extra opsmuk.
De CPU-tegenstanders in AP zijn allemaal behoorlijk weird. Ik heb ondermeer tegen een kale Duke Nukem look-a-like, een houthakker, een strak geklede bimbo en spierkolos met de naam Wipe-Out gespeeld.
De enige saaie lul die in het spel voorkomt, ben je helaas zelf. Je loopt om de tafel in een witte blouse en een hesje. Hier had Gremlin echt wat meer keuzemogelijkheden moeten geven. Dit indivìdu past meer bij snooker dan bij pool.

KILLER RULES

Het aanbod aan tafels is spectaculair. Wel eens gepoold op een vierkante, een driehoekige of een zeshoekige tafel? Het zal mij niets verbazen als er ook nog een ronde tafel in het spel zit. Waar ze de gaten dan stoppen, is mij een raadsel, maar deze game is op visueel gebied zo krankzinnig, dat ze daar geheid ook een oplossing voor hebben gevonden.
De meeste tafels zijn daarnaast ook niet van de bekende makelij: hout en een laken. Met name de cybertafels in Neon-city en Z-Generation zijn erg origineel. De een is doorzichtig en de andere heeft een spiegelgladde ijsachtige bovenlaag.
AP bezit een onuitputtelijk aantal spelvarianten. Een groot deel zal de Nederlander en Belg niet al te bekend overkomen. Speed Pool, Killer Rules, Ten Pin Bowling, Bank Rules, One Pocket Rules en Cut Throat Rules zijn een paar voorbeelden.
Ik kan je echter verzekeren dat het hier om zeer spectaculaire varianten gaat, die ook in het echt de moeite van het uitproberen waard zijn. Want wat wij in de Benelux meestal spelen, stripes of spots, dat is eigenlijk toch maar een slap aftreksel van het echte werk.

TRAAG?

Blijft over de gameplay. Voelt virtueel poolen in AP ook echt aan als poolen?
In het begin schrok ik wel een beetje van de gameplay. Op het scherm verscheen namelijk een pop-up menu met een aantal stoot-mogelijkheden. Waar je de bal met de keu wilt raken, hoe je de keu ten opzichte van de bal wilt houden, welke kant je op wilt schieten, hoe hard je wilt schieten, enz. Als ik bij iedere stoot eerst één voor één al die mogelijkheden moest aflopen, zou poolen wel een heel traag spelletje worden.
Na enig geploeter (geen handleiding) bleek het pop-up menu meer ter ondersteuning te dienen. Met de rechtermuisknop kun je de keu in de goede positie zetten en met de linkermuisknop stoten. Pas als je bijvoorbeeld wat effekt wilt geven, ga je naar het pop-up menu.
De gameplay verloopt feitelijk heel soepel. Als je een beetje kunt poolen, dan kun je ook goed met dit spel overweg. De aktie is soms fast and furious. In het geval van de CPU-tegenstanders zelfs iets te fast. In de Heavy mode werd ik in dertig sekonden weggepot.



review

Raymond van Barneveld ELITE DARTS

Na potten met de muis (Cueball 2, Virtual Pool 2), slaan met de muis (The Golf Pro) en hakken met de muis (Silver), kun je nu ook gooien met de muis en wel in Elite Darts. En bij zo'n spel mag onze Haagse held Barney natuurlijk niet ontbreken.

DARTEN OP DE PC?

Eerlijk gezegd reageerde ik in eerste instantie lacherig op het spel Raymond van Barneveld, Elite Darts. Ik bedoel, darten op een PC, hoe simuleer je dat in hemelsnaam? Dat zal toch altijd een slap aftreksel van de real stuff zijn.
Maar toen Raymond mij in de handleiding verzekerde dat het echt een leuk spel was en nog realistisch ook (oké, oké, hij zal natuurlijk nooit zeggen dat het een klotespel is), werd mijn interesse gewekt. Want Barney is een van mijn helden. Ik heb vlak na de jaarwisseling aan de buis gekluisterd gezeten toen de Hagenees met ijswater in zijn aderen de pijlen richting het bord slingerde.

BASEBALL MET PIJLTJES?

ED is heel simpel van opzet (en dan hebben we het hier dus niet over onze eindredakteur). Je hebt vier borden: een in de kelder, een in een poolcafé (elektronisch), een in een sportkantine en een in een Engelse pub.
Op die borden kun je pijltjes afvuren, er zijn daarbij drie mogelijkheden: je speelt cricket (eerst drie maal 20, dan drie maal 19, drie maal 18 enz.), het bekende 01 spel (van 101, 301, 501, 601 naar nul) of baseball (negen 'innings'; eerst drie maal werpen op de 1, dan drie maal op de 2, enz).
Bij elke spel kun je kleine veranderingen aanbrengen. Bij het 01-spel is het bijvoorbeeld mogelijk met een dubbel te beginnen, in plaats van er mee te eindigen. Maar dat doet natuurlijk niemand. Iedereen wil Barney nadoen.

DOORZICHTIGE HAND

Het simuleren van de dartsport verloopt eigenlijk heel eenvoudig. Voor je zie je een doorzichtige hand. Allereerst plaats je de hand in de volgens jou ideale positie. Heb je die positie bereikt, dan klik je op de linker muisknop. Door de muis nu verticaal heen en weer te halen, kun je werpen. Als je de pijl wilt loslaten, klik je nogmaals op de linker muisknop.
In het begin voelt het allemaal wat onwennig aan. Dan gooi je weer te zacht, dan weer te hard. Het raken van de triples en dubbels is al helemaal een crime. Maar naarmate je meer speelt, begint het virtueel darten te wennen. Na een uur was ik in staat een amateur-toernooi te winnen. Ik voelde me zelfs één worden met de hand.
Natuurlijk kan dit spel niet in de buurt komen van darten in een café, dat is veel leuker. Maar voor slechts vijftig piek heb je wel een geinige game, die je zo af en toe even kan aanzetten of via internet met een aantal vrienden kunt spelen.

De kelder.

De Engelse pub.

De poolhall.

Het sportcafé

Darten met de muis.

One-hundred-and-tweeeentieeeee!

POWER TIP

Probeer bij de dubbels altijd bovenin uit te komen. De dubbel 20, 5 en 1 zijn het makkelijkst te raken.

RAPPORT

graphics	8,0
geluid	8,0
originaliteit	10
speelbaarheid	8,5

▲ Barney
▲ Drie spellen
▲ Darten op PC is leuk
▼ Darten in café is leuker

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 49,95 Bfr. ca. 900
Systeemeisen: Pentium 75, 16 Mb RAM, SVGA-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Mind Multimedia
Distributeur: Mind Multimedia
Tel: 0317-422224

8,6

Het is in het begin misschien even wennen, maar darten met Raymond van Barneveld, Elite Darts is leuk. Je zult er geen avonden achter elkaar mee zoet zijn, als tussendoortje kan ik het je zeker aanraden.

VIVA FOOTBALL

POWER TIP

Laat de bal snel circuleren en varieer je passes (grondpasses, lobjes en langere passes) om snel in het vijandelijke doelgebied te komen.

RAPPORT

graphics	9.0
geluid	8.5
originaliteit	9.2
speelbaarheid	8.8

Wil de jeugd oude wedstrijden naspelen?

PC-CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Virgin
Distributeur: Atoll Soft
Tel:030-2416016

8.9

Ik durf het bijna niet te vragen,

Pas op voor je vingers, keep!

EA Sports en Gremlin opgepast: vanuit het niets komt Virgin met een voetbalspel aanzetten dat dit jaar best wel eens voor een aangename verrassing zou kunnen zorgen.

PERSIFLAGE

Toen ik de naam Viva Football voor het eerst hoorde, dacht ik meteen aan een persiflage op de succesvolle FIFA-serie.
Niets is minder waar want Viva Football moet gewoon letterlijk opgevat worden. Lang leve het voetbalspelletje, zullen we maar zeggen. Er valt ook geen enkele knipoog naar EA Sports' kindje te bespeuren, het is een geheel op zichzelf staand spel geworden, met features die niet mis zijn.
Zo hebben we hier te maken met een duizendtal nationale selekties verspreid over de hele wereld (met in totaal zo'n 16.700 spelers die allemaal hun echte naam dragen), meer dan driehonderd stadions en de mogelijkheid om alle wereldkampioenschappen vanaf 1958 nog eens dunnetjes over te doen.
Ook opvallend is de manier waarop de ontwikkelaars van Crimson het motion capture-gedeelte van de spelers toegepast hebben. Er is niet gekozen voor één of twee gasten die alle bewegingen dienden uit te voeren, maar voor een compleet team dat verantwoordelijk is voor zo'n 5400 keyframes vanuit alle posities.
Uit de bovenstaande gegevens kun je wel opmaken dat de makers van Viva er nogal wat tijd en energie ingestoken hebben. Maar ja, dat moet ook wel als je de strijd aan wilt gaan met de big boys.

FRISSE KIJK

Minstens zo aangenaam is de zogenaamde player-chat, die we al kenden van een game als Three Lions. Verwacht dus geen hoogbejaarde BBC-commentatoren die de wedstrijden voorzien van gepast commentaar, maar een hoop geschreeuw en gecommandeer van je medespelers. Dit geeft naar mijn mening weer een frisse kijk op het spelletje, waarbij je al snel het gevoel krijgt daadwerkelijk in de game te zitten.
En dat is trouwens sowieso niet al te moeilijk, daar Viva Football bijzonder lekker speelt. De bewegingen van de spelers verlopen bijzonder vloeiend, het camerawerk is goed, de akties en moves zijn ruim voorhanden en de snelheid van de game is precies zoals die moet zijn: niet te snel, en zeker niet te traag.

NOSTALGIE

Nu is het natuurlijk wel zo dat veel kids van tegenwoordig absoluut geen behoefte hebben aan het spelen van een wedstrijdje uit 1978 als Nederland-Argentinië (destijds de finale; ken uw klassiekers) met Neeskens, Rensenbrink en Haan. Die spelen per slot van rekening liever met het Ajax van nu, of moet ik misschien zeggen Barcelona?
Daarbij komt dus ook dat het ontbreken van clubteams een punt is dat wellicht tegen deze game kan werken, maar wie net als ik vrij nostalgisch ingesteld is (ik moet wel, daar mijn cluppie NAC tegenwoordig allesbehalve goed presteert) en 'die goeie ouwe tijd' op de juiste waarde kan schatten, kan aan Viva Football heel wat lol beleven.

review

PREMIER MANAGER 99

De PlayStation-versie was in mijn ogen al een absolute bomb, nu maar eens zien of Premier Manager '99 op de PC dezelfde impakt heeft.



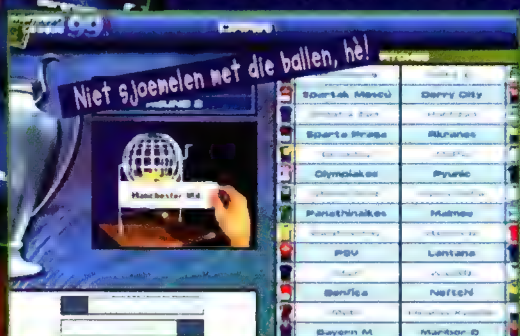
HOGER PLAN

Deze '99-editie heeft alles wat die van vorig jaar te bieden had, en kent natuurlijk een aantal uitbreidingen en verbeteringen. Zo is er nu een grotere database van beschikbare spelers (meer dan vijfduizend, verspreid over Europa en Zuid-Amerika), sterk verbeterde gameplay-opties, vier verschillende moeilijkheidsgraden en een nog uitgebreidere staf die je regelmatig voorziet van informatie.
Verder kun je nu weer kiezen om een club uit een van de lagere Engelse divisies onder je hoede te hebben en kan het gebeuren dat je aanbiedingen van andere clubs krijgt, zodat je je carrière naar een hoger plan kunt tillen.

GREMLIN´S JUWEELTJE

Om alle mogelijkheden op een rijtje te zetten, heb ik wel vier pagina´s nodig, maar neem maar van mij aan dat al het essentiële van een soccer manager-game in PM '99 verwerkt is. TV-rechten, spelersverzekeringen, sponsors, catering, werkelijk aan alles is gedacht.
Fraai is dat alles op een uiterst overzichtelijke manier op je beeldscherm verschijnt. Ook de manier waarop je de wedstrijden kunt spelen is prima in orde. De veranderingen die je voor en tijdens de wedstrijd kunt aanbrengen, zijn tot in de puntjes verzorgd en geven de game een realistische feel, terwijl ook het grafische gedeelte er zeer behoorlijk uitziet.
Het mag duidelijk zijn dat Gremlin weer een juweeltje in handen heeft.

Dat wordt een makkie.

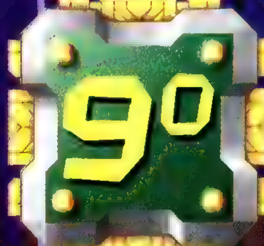

Niet sjoemelen met die ballen, hè!

RAPPORT

- graphics: 9⁰
- geluid: 8⁸
- originaliteit: 8⁸
- speelbaarheid: 9⁴

- ▲ Goed verzorgde in-game graphics
- ▲ 1001 mogelijkheden
- ▲ Verschillende moeilijkheidsgraden
- ▲ In-game veranderingen zijn goed merkbaar

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr.ca. 1625
Systeemeisen: Pentium 166, 32 MB Ram, 3DFX comatible, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Gremlin Interactive
Distributeur: Homesoft/ GT Interactive
Tel:023-5530130



De voetbalmanager-games rijzen tegenwoordig de pan uit, maar een ding is zeker: PM '99 is uniek, en een van de beste van dit moment.
SKATE

CO ADRIAANSE FOOTBALL WORLD MANAGER

Ubi Soft strikte Willem II-coach Co Adriaanse om deze game wat meer allure te geven. Steekt deze game net zo goed in elkaar als dat cluppie van hem?

NOOIT VERGELIJKEN

Voetbalmanager games moet je eigenlijk nooit met elkaar vergelijken, want dat is met de tig opties die elke game met zich meebrengt niet of nauwelijks te doen.
Wel, ook Co Adriaanse FWM kent zo'n beetje een half miljard mogelijkheden, waarbij een aantal opties zeker noemenswaardig is. Zo kun je als manager kiezen uit meer dan duizend clubs, verspreid over de hele wereld, en zijn er meer dan twaalfduizend spelers in het bestand opgenomen. Met ongeveer zeventig verschillende competities in een vijftigtal landen mag je ook niet klagen, lijkt me zo.

OGEN TEKORT

De in-game opties zijn enorm uitgebreid (hoewel niet altijd even overzichtelijk gerangschikt) en het leukste van alles is dat je tijdens de wedstrijden overal van op de hoogte kunt zijn. Zo kun je kijken naar je eigen wedstrijd en tegelijkertijd aanpassingen doen, terwijl de tussenstanden van de andere wedstrijden over je beeldscherm scrollen. Verder is het trainingsgedeelte tot in de puntjes verzorgd en zul je zien dat je huis en auto alsmaar groter worden naarmate je steeds succesvoller wordt. Andere clubs zullen dan ook geneigd zijn om je bij je huidige club weg te kapen.
Al met al is Co´s FWM een uitgebreide, goed uitgewerkte, en soms ietwat lastige managersim. Het ziekelijk grote aantal clubs en spelers zullen je nog wel zoet houden tot het volgende seizoen.

RAPPORT

- graphics: 8⁶
- geluid: 8⁰
- originaliteit: 9⁰
- speelbaarheid: 8⁶

- ▲ 12000+ spelers
- ▲ 1000+ clubs
- ▲ Enorm gedetailleerd
- ▼ Soms teveel van het goede

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 69,95 Bfr.ca. 1275
Systeemeisen: Pentium 120, 16 MB RAM, 25 MB schijfruimte, quad speed CD-speler, Win'95-'98
Fabrikant: Ubi Soft
Distributeur: Guillemot
Tel:0032-27352363

8⁸

Co Adriaanse FWM krijgt van mij een dikke pluim, en zal zich op de Nederlandse markt waarschijnlijk moeiteloos staande weten te houden. Wie weet wordt het zelfs wel een dike hit!
SKATE


Even doorsparen voor zo'n auto en huis.
Opgeruimd staat netjes.

GRAND THEFT AUTO

Mission Pack #1: London 1969

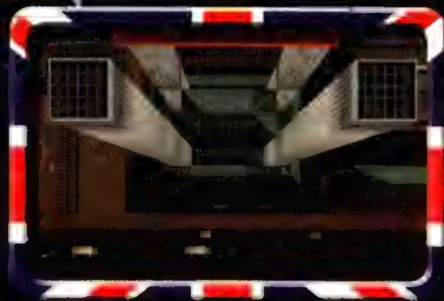




20 verschillende voertuigen



32 nieuwe missies



Een al even humoristische en geweldadige story-line





PC CD



PlayStation

TAKE 2

ADD-ON VOOR PC • EERSTE DATADISK VOOR DE PLAYSTATION

ALLES WAT VAN GTA EEN HIT MAAKTE, WORDT NU LOSGELATEN OP LONDEN!

- Voor iedereen die Grand Theft Auto al in huis heeft, is de GTA London Mission Disc los verkrijgbaar.
- Voor alle nieuwe GTA fans is er GTA + GTA London Mission Disc in een extra voordelige pack.

www.GTA-LONDON.com

CONTACT

www.contactdata.nl

De units zijn niet op schaal zoals je ziet.

Tabelletjes!

Bouwen totdat je er bij neervalt.

Daar aan de kust, de Zeeuwse kust...

Zorg dat je genoeg vuurkracht aan boord van je schepen hebt.

Let's rule the world!

Wat een éééééenig handtasje.

Het lijkt wel een beetje op Risk.

IMPERIALISM II

the age of exploration

Imperialism II is de opvolger van Imperialism. Hoe bestaat het! Maar je kunt beter van een compleet nieuw spel spreken dan van een tweede deel.

EXPLOITEER, KOLONISEER & REGEER

Een van de grootste verschillen met Imperialism is dat je bij Imperialism II veel meer zwarte stukken op de kaart hebt. Een ware ondoordringbare 'fog of war' zullen we maar zeggen.
De makers willen echt de nadruk op exploitatie en kolonisatie leggen en daardoor zoveel mogelijk nog niet onderzochte gebieden geheim houden. Jij, de speler, moet ze ontdekken en ze veroveren en op die manier wordt de kaart langzamerhand duidelijker en completer. Eenmaal ontdekt, is het de bedoeling dat je dat stuk grond koloniseert, exploiteert en overwint en bovendien blijft overheersen mocht je op tegenstand stuiten.

TEGENSTAND

Die tegenstand is er in velerlei vormen en bovendien is die een stuk pittiger dan in het eerste deel.
Rivaliserende computergestuurde landen zullen een komende dreiging van je herkennen (als je opeens met honderd man troepen voor een stad of haven staat te dringen bijvoorbeeld) en daar snel op anticiperen. Sowieso hebben gevechten continu effekt op je handelsroutes, je economie en uiteindelijk op het wel of niet winnen van het spel.
Je moet echt een listig stuk verdriet zijn, want softies redden het niet bij deze game. De autochtone inwoners moet je onderdrukken en voor je laten werken. Houd je van slavendrijven, dan is dit je game.

HANDEL

Maar daar blijft het natuurlijk niet bij. De gevechten zijn bijvoorbeeld heel anders geworden. Waren de battles in deel 1 initiative-based (je voerde voordat je ging knokken allerlei gegevens in en dan maar wachten op de uitkomst), in deel 2 is het turn-based. Dit is een stuk overzichtelijker maar nog steeds erg traag. De graphics zijn soms een beetje knullig waardoor de gevechten erg saai en slaapverwekkend zijn. Naar mijn mening dus niet het beste onderdeel van het spel.
Het economische gedeelte is sterk. Sommige goederen vind je echt alleen in kleine gebieden en die moeten dan eerst helemaal naar het thuisland gebracht (afhankelijk van je keus Nederland, Spanje, Engeland, Frankrijk of de Weimar Republiek) om het daar te verwerken en daarna te gaan verhandelen.
Je hebt de keuze uit veel goederen en te verbouwen specerijen en de prijs is erg belangrijk, want wij Hollanders betalen natuurlijk geen cent te veel!

RAPPORT

- graphics 6^{8}
- geluid 7^{7}
- originaliteit 7^{8}
- speelbaarheid 8^{0}

▲ Meer tegenstand
▲ Compleet economisch model
▼ Knullige graphics
▼ Teveel geklik op menuutjes, balkjes etc.

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 100, 16 Mb RAM, 20 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows '95.
Fabrikant: Frog City/ SSI
Distributeur: Mindscape
Tel: 020-4953010

7^{6}

Een meer dan voldoende strategy-, sim-, resource- en combat game die echter grafisch wel wat meer had kunnen laten zien. De gameplay is redelijk in orde en compleet, dus de imperialisten onder jullie die Holland als handelsnatie opnieuw willen laten gelden, zitten met deze game goed.

JAN

POWER TIP

Voor een eigen idee van het spel download je gratis en voor niks de demo van http://www.imperialismii.com/html/download.html

review

Reside





Over de eerste PC-versie van Resident Evil was ik niet zo te spreken. Hopelijk is het Capcom bij het tweede deel beter gelukt een goede PSX-conversie te maken en kunnen we nu ook op de PC genieten van al die spanning en sensatie.

MEMORIES

Toen ik in 1996 voor het eerst Resident Evil speelde, was ik met stomheid geslagen. Afgezien van de domme openings-FMV en de slecht gecaste stemmen, had Capcom hier een titel neergezet die de gamesindustrie voor eens en altijd zou veranderen en aan de wieg zou staan van een nieuwe generatie third-person action/adventure-consolegames.
De game was grafisch gezien niet eens zo verschrikkelijk hoogstaand maar de sfeer die erin werd neergezet, was de spannendste en angstaanjagendste ooit. Het zat boordevol zinloos geweld, tonnen bloed en honderden hongerige zombies op zoek naar een lekker hapje been. Drama dus.

VIRUS

Wie deel 1 heeft gespeeld, herinnert zich vast nog wel de avonturen van Chris Redfield en Jill Valentine, de twee agenten van de S.T.A.R.S.-unit van het politiekorps van Raccoon City. De twee moedige helden moesten proberen de verspreiding van het T-virus tegen te gaan dat door de multinational Umbrella Inc. was ontwikkeld voor biologische oorlogsdoeleinden. Het virus had een klein deel van de plaatselijke bevolking getransformeerd in moordlustige zombies en Chris en Jill moesten proberen het virus een halt toe te roepen.

NOG MEER DRAMA

Resident Evil 2 begint een paar maanden nadat deel 1 ophoudt. Ditmaal is er echt stront aan de knikker, want waar het virus vorige keer slechts een paar mensen tot zombies had gepromoveerd, vertoont nu zo'n beetje de hele bevolking van Raccoon zombie-verschijnselen. De eer aan twee nieuwe agenten om al dat kwaad de wereld uit te knikkeren: rookie cop Leon Kennedy, en Claire Redfield, de zus van Chris, die haar in deel 1 verdwenen broer komt opsporen. Je kan zelf kiezen met welk character je wilt gaan spelen.
Terwijl in RE1 het verschil tussen beide characters vrij subtiel was, is er in RE2 bijna sprake van twee aparte games. Ze beginnen met een verschillende uitrusting, het verhaal verloopt in een andere volgorde en ze beschikken over andere wapens.
Best leuk, maar of je na RE2 uitgespeeld te hebben met Leon ook nog met Claire aan de slag gaat, vraag ik me af.

SPANNEND

Wat Resident Evil 2 zo tof maakt, is eigenlijk precies hetzelfde wat deel 1 zo tof maakte. Vette wapens, vette monsters en een hele zooi spannende momenten waarbij je gewoon met ingehouden adem en angstzweet in je handjes naar je scherm zit te staren, terwijl je hart een slag of twee overslaat.
Resident Evil 2 is absoluut net zo spannend als deel 1. De scenes, kleuren, geluideffecten, maar vooral de angstaanjagende soundtrack zorgen ervoor dat zelfs de meest geharde gamer met stalen zenuwen z'n billen af en toe zal samenknijpen.

DEUREN ZIJN LAU

Helaas heeft RE2 ook de vervelende eigenschappen van zijn voorganger overgenomen, zoals de lastige camerastandpunten, die dan wel de vibe van de game neerzetten, maar die er ook voor zorgen dat je je karakter soms bijna niet kan zien. Met als gevolg dat je dan plotseling door een of andere leipe zombie bij je lurven wordt gegrepen.
O ja, en die stomme deuren die je steeds moet zien opengaan voordat je naar binnen mag, die zijn er ook weer. Pffffft, na drie keer weet je ook wel hoe een deur eruit ziet! Gelukkig kan je hem met je spatiebalk proberen weg te rammen, al heeft de computer de laadtijd af en toe hard nodig.
Een ander punt is de logica van al die laue puzzels die je onderweg moet oplossen. Robijnen en standbeelden en zo horen eerder thuis in een ridderverhaal dan in een politieburo. Je ziet Columbo toch ook niet in een harnas rondrennen?

BETERE GRAPHICS OF BETERE BAK?

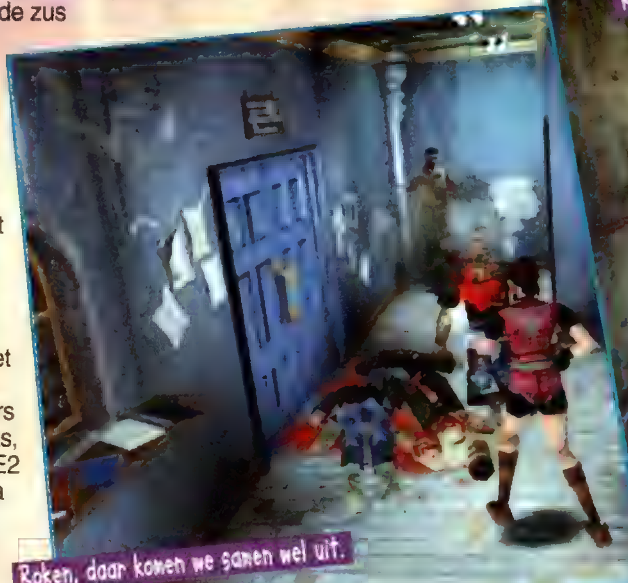
Gelukkig zijn de graphics van de PC-versie in dit deel aanzienlijk beter dan in het eerste deel.
Daar waar deel 1 op de PC maar een slap aftreksel was van zijn PSX-broer, kan deel 2 zich makkelijk meten met de console.
Wat zeg ik: De graphics lijken zelfs een stuk beter op de PC! Toen ik er over nadacht, realiseerde ik me dat toen RE1 voor PC uitkwam, ik nog niet in het bezit was van een stevige videokaart gekoppeld aan een 3Dfx monster. Daar zal het 'm voor een deel wel in zitten. Natuurlijk moet Resident Evil het niet in de eerste plaats van zijn spectaculaire graphics hebben, maar het ziet er allemaal fingerlicking goed uit!

LEKKER KNALLEN

De allerleukste gadget van RE2 is de arrange mode. Kies je hiervoor dan begin je







Roken, daar komen we samen wel uit.



Kijk maar even niet kindje. Krijg je enge dromen van.

Wat een chaos.

nt Evil 2

met een drietal absurd vette wapens en heb je de beschikking over een oneindige supply aan ammunitie. Hoeveel van die gare zombies nu ook je kant op komen hobbelen, met één druk op de knop lanceer je een paar kilo lood en laat je weinig over van je eens zo angstaanjagende tegenstanders. Als een soort Rambo baan je nu een weg door het verhaal heen. Wegrennen hoeft niet, let your guns do the talking!

Geen rotzooi maken Leon, de vloer is net gedweild.

Je kan sneken wat je wilt...

Lunchtime!

Hoeveel vingers steek ik op?

Kom maar jochies, Claire weet wel raad met jullie.

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	9⁰
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	9⁵

- ▲ Minstens net zo vet als op de PSX
- ▲ Ouderwetse horror!
- ▲ Lekker knallen in Arrange mode
- ▼ Laue camerahoeken

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166 (200 aanbevolen), 100 Mb schijfruimte, quad speed CD-speler. DirectX6 compatible geluidskaart, 3D-kaart en joypad aanbevolen.
Fabrikant: Capcom
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

POWER TIP
Check de Arrange mode!

8⁹

Iron Maiden? Dat is toch van die harde gitaarmuziek voor langharigen, waar je oudere broers en neven altijd naar luisterden? Klopt! Maar Iron Maiden bewijst met een herboren line-up en een gloednieuwe game anno 1999 nog helemaal bij de tijd te zijn.
Onze Jan haalde zijn te strakke spijkerbroek van zolder, trok een te klein, zwart leren jack aan, oefende een paar headbang moves, hopte op zijn geleende Harley Davidson en parkeerde deze voor het hotel van de band.


De hernieuwde line-up van Iron Maiden.
Bruce eindelijk met kort haar (nu de rest nog).

Bruce Dickinson:
"Damn! Dit spel is verdond lastig!"

IRON M[AIDEN]
FEATURING ED[DIE]

IRON MAIDEN IN MOKUM

De nationale en internationale pers was onlangs bij elkaar geroepen voor een persweek(!) omtrent Iron Maiden. In Amsterdam wel te verstaan, een bezoek naast de deur dus. Niet geheel vreemd overigens, deze uitgebreide persmeeting want Bruce Dickinson, de man die jarenlang voorman was van de bekendste Britse heavy metal/hardrock band ter wereld, is terug als zanger. Bovendien komt er zeer binnenkort een shoot'em up game uit waarbij de muziek en de mascotte van Iron Maiden de hoofdrol opeisen.
Over het bestaan van de game werd al eens wat geroepen in onze brievenrubriek en eindelijk kunnen we dan verlossing bieden. De game heet Ed Hunter en moet in mei verschijnen!

OPSPORING VERZOCHT

Het spel lijkt nog het meest op House Of The Dead. Zeer acrade, coin up-achtig waarbij jij, alias Eddy (de mascotte van Iron Maiden die op ieder platenhoes in een andere gedaante voorkomt), een privé detective bent.
Op een dag krijg je een brief met een hoop poen. Wow! Het is niet van de belasting want die maken het alleen maar makkelijker, niet leuker. Deze brief is zeker leuk, maar de taak die deze poet met zich meebrengt is alles behalve makkelijk.
Ed Hunter moet een mysterieus figuur opsporen die niet opgespoord wil worden. Hij zal iedereen die hem volgt juist trachten te stoppen of zelfs om te brengen. Ed Hunter (of Eddy) moet hem blijven volgen maar mag de mystery guest niet vermoorden!

REFLEXEN

Een dun verhaaltje, maar dat doet er verder weinig toe.
Het spel speelt dus als een echte arcade shoot'em up. Je begint in een level waar voortdurend de camera na een tijdje een tikkie verandert. Hij gaat of een beetje naar rechts of naar links, naar voren, naar achteren, schuin naar achteren et cetera, maar eigenlijk ben je voortdurend in dezelfde omgeving. Soms draai je een halve slag en dan gebeurt er met de camera precies hetzelfde.
Alles komt dus aan op snelle reflexen. Het enige dat je moet doen, is alle bad guys (en die komen met bosjes) neerknallen voordat zij dat met jou doen of met projektielen gaan smijten. Lijkt simpel, maar is een stuk lastiger dan je denkt.

PLATENHOEZEN

De levels spelen zich allemaal af in een omgeving die doet denken aan de Iron Maiden platen. Zo begint het eerste level in een donker buurtje vol steegjes en een metro. Hier zijn het allemaal punkers die je aanvallen. Je begint met een lullig pistooltje maar gelukkig krijg je power-ups in de vorm van health en (tijdelijk) snellere wapens. Deze omgeving is geïnspireerd op de plaat "Killers".
Later kom je ook in een gesticht waar gekke geleerden en


Fissige punkers.

Eddy in level 5: De hell


Ork, ork, ork, soep eet je met een

Mammie! M







Roken tast de hersenen aan.

Watzs seg juh? Te veeel gesopuh?



MAIDEN

DY IN ED HUNTER

dwangbuis-fanaten je met teddyberen en elixers bestoken. Weer later kom je in de Hel terecht waar Satan himself, geholpen door 'dark monks', je bestoken met vuurballen en enorme meteorieten. En zo gaat het maar door.

De echte fans herkennen de hoezen van de Iron Maiden platen en de verschillende levels worden fraai met elkaar verbonden door een schitterend filmpje waarin Eddy steeds via geheimzinnige krachten van omgeving verandert.

Grafisch is Ed Hunter enigszins achterhaald. De vijanden zijn allemaal sprites en geen 3D polygonen. Toch zijn de omgevingen wel 3D en zijn de bad guys alleshalve slordig gemaakt. Ook de lichteffekten zijn goed en sfeervol te noemen. Alleen als de mannetjes heel dicht in beeld komen, zie je pas dat het sprites zijn. Verwacht dus geen Unreal, maar ik heb me er in ieder geval niet aan gestoord. Daarbij komt dat de tussenfilmpjes van superieure kwaliteit zijn.

BRUCE SPEELT

Ondanks dat Bruce (die voor de gelegenheid zijn lange, foute haren heeft afgeknipt waarvoor hulde) de minste input in de game had omdat ie eigenlijk net weer bij de band is, is hij voortdurend tussen de interviews door Ed Hunter aan het spelen.

In een aparte kamer staan twee PC's te ratelen waar het spel de pers ter beschikking staat. Een strijd om de highscore is dan al in alle hevigheid losgebarsten en even vergeet men, Bruce inkluis, dat er ook nog interviews gedaan moeten worden.

Bruce: "Damn! Dit spel is verdomd lastig! En erg verslavend, bovendien. De opzet is simpel, maar het blijft eigenaardig leuk!"

En het moet gezegd worden, Ed Hunter is een opmerkelijke game. Bruce Dickinson is zelf eigenlijk helemaal niet zo'n gamer maar Ed Hunter vindt hij zwaar oké.

"Mijn zoon van acht speelt altijd op de PlayStation. Ik ben zelf eigenlijk alleen maar met muziek bezig. Aan gamen kom ik eigenlijk niet toe. Maar het is heel vreemd om te zien hoe onze oude platenhoezen en Eddy in dit spel tot leven zijn gekomen!"

IRON MAIDEN SONGS

Geheel in stijl zijn er twintig Iron Maiden songs verwerkt in het spel! Daarvan kun je er twaalf inprogrammeren om tijdens de levels af te spelen. Zo komt de Iron sfeer in de diverse levels nog beter tot zijn recht! De nummers kun je ook gewoon via je CD-speler beluisteren. Een soort best of, gekozen door fans via het Internet. De platenmaatschappij heeft wat dat betreft de fans op hun wenken bediend.

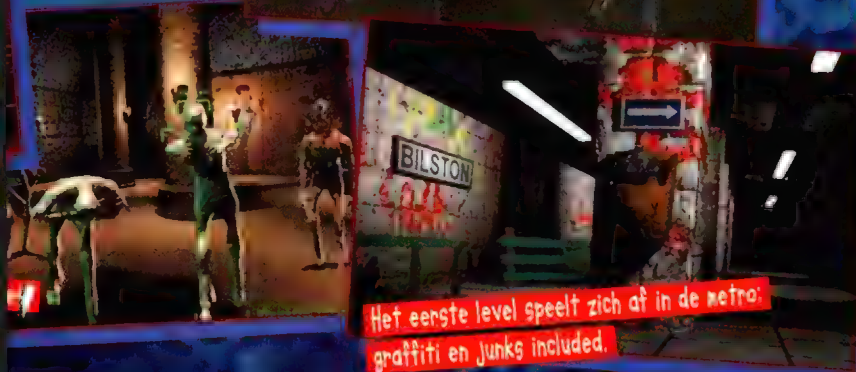
Nicko McBrain: "Ik geloof dat ik degene ben die de meeste computerspellen speelt, maar ik heb me voornamelijk met de muziek bezig gehouden die je tijdens het spel hoort. Of eigenlijk hebben onze fans dat gedaan, zij hebben min of meer een top twintig bij elkaar gestemd en dit is het resultaat!"

Ed Hunter is gewoon een must voor alle Iron Maiden fans. Maar ook gamers die van stevige hardrock muziek houden en aan games als House Of The Dead verslaafd zijn! Verslaafd ben ik inmiddels ook, al moet ik zeggen dat na anderhalf uur zombies schieten, punkers killen, duivels knallen en gestoorden omleggen mijn pols en wijsvinger het voor gezien hielden, maar ik had wel de highscore van 237.000! PU rules! Again.

JAN



De halvergane bodyparts van zombies: met ketchup een exclusieve delicatesse!



Het eerste level speelt zich af in de metro: graffiti en junks included.

PRIJSVRAAG

Natuurlijk ging Jan niet met lege handen naar huis. Twee zeer exclusieve Ed Hunter t-shirts met Eddy grijnzend op de voorkant, liggen op de PU-redaktie klaar voor twee lucky headbangers.

Daar moet je natuurlijk wel wat voor doen: fotografeer jezelf met een van de vele platenhoezen van Iron Maiden, in een zo grappig, gek, bizar, absurd mogelijke lokatie of houding en stuur die supersnel naar:

Power Unlimited o.v.v. "Iron Maiden Prijsvraag"
Postbus 9805
1006 AM **Amsterdam**

Vergeet niet je naam, adres en telefoonnummer te vermelden. De twee winnaars worden met foto afgebeeld in het blad en krijgen het t-shirt zo snel mogelijk thuis gestuurd!

V-Rally

V-Rally is een van de best verkochte rallygames op de consoles. Infogrames wil nu uitchecken of deze titel ook op de PC aanslaat.

De lichteffekten zijn altijd sterk geweest in V-Rally.

V-RALLY VS COLIN MCCRAE

PC-racers hebben de beschikking over een groot aantal uitstekende racers, met Colin McCrae Rally als de absolute top. Het zal voor V-Rally dan ook moeilijk worden om op dit terrein tot een bestseller uit te groeien. Aangezien er (helaas) nog steeds een te groot verschil bestaat tussen racers voor de consoles en de PC, heb ik besloten de PC-versie van V-Rally niet met de console-versies te vergelijken. De PC game zou die wedstrijd namelijk op alle fronten met gemak winnen. Nee, ik leg er de PC-topper Colin McCrae naast. Infogrames meent immers dat zij met V-Rally een realistische rallygame hebben geproduceerd. En CMR is zo'n beetje het toppunt van realisme.

REALISME?

V-Rally kent vier spelmodes te weten Arcade, Championship, Time Trail en Multiplayer. Arcade spreekt voor zich; je krijgt drie tracks die je kunt afwerken met een van aanwezige originele rally-cars (Toyota, Subaru, Ford, enz). Pas bij winst in alle drie de races verschijnen de volgende drie tracks. Met een beetje pech of een belabberde rijstijl, zul je dus je leven lang veroordeeld zijn tot diezelfde drie ritjes.

De Championship mode zou de sim mode moeten zijn. In deze mode rijd je echter, net als in de Arcade-versie, tegen tegenstanders (dit in tegenstelling tot de PSX-versie). Heel onrealistisch, aangezien in de echte rally-wedstrijden zelden of nooit tegen andere wagens wordt gestreden. Voor het verslaan van de klok moet je in de Time Trail zijn (met en zonder ghost). Hier worden jouw tijden echter alleen met die van je eerdere rondjes vergeleken en niet met die van andere racers.

TOERISTISCH

Het 'verkeerd' gekozen competitie-element bleek gelukkig het enige niet realistische element aan V-Rally. Want de rijstijl van de wagens is geheel volgens de rally-normen. Dat betekent dat je de wagens niet door de bocht heen stuurt, maar glijdt en dat elk foutje of hobbeltje een nare slippartij betekent. Verder bezit elke wagen een voelbaar andere rijstijl en heeft elke ondergrond (zand, ijs, water, modder) een ander effekt op de grip van de banden.

Tenslotte wil ik het nog even hebben over de omgevingen van V-Rally. Die zijn dus echt ontzettend sfeervol en mooi. Schitterende bospartijen in de jungle van Indonesië, schapen in de Engelse wei en stoffige weggetjes op Corsica. Ik raad je dan ook aan af en toe eens een toeristisch ritje te maken.
Alles bij elkaar, moet ik CMR toch als winnaar aanwijzen, maar het is nipt. Het geluid van CMR is bijvoorbeeld een stuk beter, de wagens vertonen beduidend meer interaktie met de weg, de aanwijzingen van de bijrijder zijn uitgebreider en de tracks net iets uitdagender.
Laat V-Rally echter niet links liggen. Dit is een game waarmee je heerlijk relaxed een potje kunt racen, zeker als je een netwerkje met een aantal vrienden maakt.

Voel me helemaal thuis met dat schijtweer.

POWER TIP

Druk bij de start meteen op het gaspedaal. Hierdoor start je motor. Als je pas bij 1 op het gas drukt, blijf je twee seconden stilstaan.

Met 114 het bochtje om.

Zeer smakelijke graphics.

RAPPORT

graphics	9^{0}
geluid	7^{5}
originaliteit	8^{0}
speelbaarheid	8^{5}

▲ Veel tracks
▲ Realistische rijstijl
▲ Mooie omgevingen
▼ Geluid niet echt sterk

PC CD-ROM
Prijs ƒ 59,95 Bf.ca. 1100
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

8^{3}

V-Rally is net niet de beste rallygame op de PC. Die eer blijft voor Colin McCrae voorbestemd. Het spel eindigt er wel vlak achter, en dat is volgens mij meer dan genoeg reden om het aan te schaffen.

J.J.

SAGA

Rage Of The Vikings

Dat de Vikingen een eigen wereld vol mythen en sagen hebben, wordt wel eens vergeten. Maar Saga laat zien dat ook de Scandinavische mythologie boeiend kan zijn.

ORCS

Het leven is zwaar voor een Orc fan. Eerst wordt Warcraft Adventures zonder pardon gecancelled en bovendien blijft het maar angstvallig stil rond Warcraft III.
Temidden van deze Orc-loze wanhoop houden de gedachten aan twee komende games mij op de been. Twee real-time strategy spellen met beide een fantasierijke wereld vol wezens die bijna net zo heftig zijn als de Orc. Het zijn Total Annihilation: Kingdoms en Saga: Rage Of The Vikings. Die laatste game kwam onlangs binnen op de redaktie en hield me de afgelopen dagen in z'n greep.

GEEN ORCS, WEL TROLLEN

De wereld van de Vikingen die Saga neerzet is zeer compleet en uitgewerkt met veel gevoel voor folkloristische geschiedenis. Naast mensen zijn er verschillende wezens, zoals trollen, centauren (half mens, half paard), elfen, reuzen, reuzinnen en dwergen aanwezig die allemaal een belangrijke rol spelen in het spel. Allemaal met hun eigen kracht, uiterlijk en gebouwen.
Jammer is dat je per ras maar drie verschillende units hebt: een vrouwelijk, een mannelijk en een magisch lid . Daarentegen kun je wel weer alle rassen spelen, dus naast de mens ook de elfen, de trollen enzovoorts. Geinig is dat ze ook allemaal een onverstaanbaar Vikings brabbelen dat nergens op slaat maar wel erg lollig is. Ögrutjssz bloårsji Aüziska?

OOGSTEN & JAGEN

In het begin van het spel is het zaak een dorp op te bouwen en te voorzien van basisbehoeften. Je kunt hutten bouwen om in te wonen of gebruiken als smederij, opslagplaats of wapenhut. Zowel man als vrouw werken mee (ze waren er daar vroeg bij met de emancipatie) en je hoeft ze niet te vertellen dat ze stenen moeten verzamelen en bomen moeten gaan omhakken want dat doen ze zelf wanneer er een nieuwe hut of tempel gebouwd wordt.
Daarnaast is het je taak ervoor te zorgen dat er genoeg te nassen is. Dat kan door op een akker te gaan werken, bessen te plukken, te vissen of op jacht te gaan. Herten, beren en wilde zwijnen dartelen in de omgevingen rond en het water zit vol met vis. Ook kun je vee vergaren en lopen er hongerige wolven rond.
Het jagen is een geinig kleinigheidje dat in het spel verwerkt zit. Wanneer je gaat hunten krijgt je unit een pijl en boog en met je muis kun je pijlen afschieten. Eenmaal dood kun je het beest slachten en heb je er weer een aantal eenheden vlees bij.

MAN + VROUW = NIEUWE UNIT

Voor al het werk zijn stamleden nodig en die je kun je op een natuurlijk manier aanmaken. Het leuke is dat voor het nageslacht zowel een man als een vrouw zich in dezelfde hut moeten bevinden. Na een tijdje 'samenzijn' is er dan een nieuw lid bij. Een stuk logischer dan het aanklikken van units bij andere RTS-games, maar verwacht niet dat je daadwerkelijk van [illegible]
Genoeg voedsel en drinken is erg belangrijk voor je stamleden want het seizoen verandert tijdens het gamen. Wordt het winter, dan is alles wit en is het gedaan met oogsten. Dit wordt overigens steeds leuk onderbroken door een fraai tussenfilmpje waarbij de sneeuw [illegible] of in de lente weer smelt.
Je kunt wel gewoon doorgaan met bouwen, als je tenminste genoeg hout en stenen hebt verzameld in je opslagruimte.

DRUIDEN

Ook eer, traditie, bijgeloof en magie spelen een rol in Saga. Sommige stamleden kunnen transformeren in magiërs of druïden door ze op de heilige runenstenen te plaatsen. Daarvoor moet je wel de juiste offers brengen, zoals een os met een bijl neerchoppen of vlees en wijn brengen. Deze druïden helpen in de gevechten met andere stammen.
Magie is er in vele soorten en maten. Bij de meeste stammen wordt een lid ge-upgraded tot runemaster en bij de 'normale' Vikingen spreken we over een Valkerie.
De spreuken komen in de vorm van de vier elementen en variëren daar weer rijkelijk op. Diverse vuurspreuken zorgen voor brandende grond, lichtbollen, vuurschilden en meer vuurwerk. Maar ook giftige gaswolken, dichte mist, verstening, [illegible] of [illegible]c.

POWER TIP

Zorg dat je genoeg voedsel en drank hebt opgeslagen voordat het einde van het seizoen nadert. Speur de omgeving af voor herten en zwijnen of ga massaal vissen, wanneer je voorraad te wensen over laat.









kun je oproepen. Een van de machtigste spells is 'Summon Odin' waarmee de oppergod himself je tijdelijk te hulp schiet.

EER

De gevechten zijn genadeloos. Maar dood geen vrouwen, want dan ga je tegen de ere-code van de Vikingen in. Beter is ze in te lijven bij je eigen stam en ze voor je te laten werken.
Door vijandelijke stammen veel schade te berokkenen gaat hun eergevoel naar beneden en zijn dan makkelijker te verslaan. Je kunt ook bondgenootschappen aangaan, hout en voedsel verhandelen of stammen totaal overnemen.
De gevechten vinden zowel ter land als op het water plaats want Vikingen kunnen natuurlijk ook schepen bouwen. Ook daar gaat tijd inzitten maar het is schitterend te zien hoe zo'n schip gemaakt wordt.
De gebouwen en boten zien er allemaal prachtig uit; boomhutten, hunebedden, heilige steencirkels en offerplaatsen; ze zijn allemaal aanwezig in deze fraaie game.
En dat het een fraaie game is, zullen velen met mij eens zijn. Moge anders de Toorn van Odin op mijn nietige schedel neerdalen.

RAPPORT

graphics	8⁷
geluid	8⁹
originaliteit	8⁸
speelbaarheid	8⁸

- ▲ Sfeervolle settings in traditie van de Vikingen
- ▲ Diverse mythische wezens met eigen [illegible]
- ▲ [illegible]
- ▼ Weinig verschillende units per stam

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 120 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows '95.
Fabrikant: Cryo
Distributeur: Pro Distribution
Tel: 020-4535135

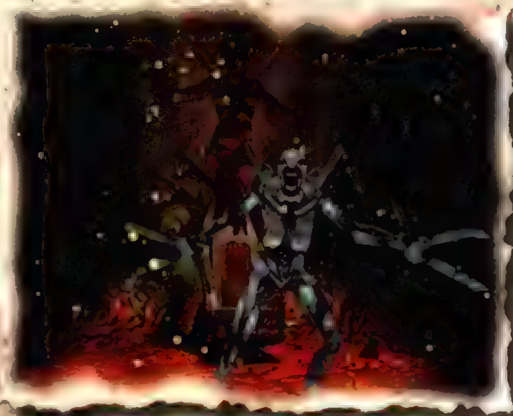
8⁸

Zie hier een 3D epos van bijbelse omvang. Jij bent Malachai, de meest rechtschapen hardcore-engel, naar aarde gezonden om de schepping te redden van de wraak van de gevallen helleduivels. Blaas je een weg door onderwerelden en futuristische steden met behulp van wapentuig en mystieke engelenkrachten. Ontmoet en spreek levensechte karakters. Maar let op wat je doet, want zonder jou valt er voor de mensheid niets meer te bidden ...





Eigen unieke 3D engine verzorgt state-of-the-art graphics en supergladde framerates zonder 3D kaart.





Ondersteunt maximaal acht spelers op een lokaal netwerk en ongelimi-teerd spelen via Internet.





Alle hartslagversnellende actie van een eersteklas shoot-'em-up, met een waardige verhaallijn en realistische interactie met de spelkarakters.





Vecht tegen duivels en ander hels gespuis met behulp van unieke engelenkrachten: Bloodboil, Lightning, Holy Light.

3DO™ CYCLONE PC CD ROM

Atlantis

THE LOST TALES

Ik had weleens een blik geworpen op de PC-versie van dit uitgebreide adventure maar ik werd altijd een beetje afgeschrikt door de enorme stapel CD's waarover het spel is uitgesmeerd. Nu de titel naar de PSX is doorgepoort, grijp ik alsnog m'n kans!

RAPPORT

graphics	8^5
geluid	8^0
originaliteit	7^5
speelbaarheid	6^5

- ▲ Mooie achtergronden
- ▲ [illegible]
- ▼ Lange laadtijden
- ▼ Te veel [illegible] voor mij

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 114,95 Bfr. ca. 2075
Fabrikant: Cryo
Distributeur: Pro Distribution
Tel: 020-4535135

7^6

Atlantis is een hele mooie en vooral uitgebreide game voor de fanatieke puzzelaar met zeeën van tijd. Jammer dat de constante laadtijden van de PlayStation het vrolijk rondwandelen over Atlantis bijna onmogelijk maken.

ANDREAS

DROOMWERELD

In het boekje dat bij de driedubbele CD-set hoort, staat een prachtig introduktieverhaal over de inmiddels kopje onder gegane sprookjeswereld Atlantis. Op dit tropische eiland, ver weg van de kwade mensheid, was een beschaving ontstaan die geen oorlog kende of voetbalvandalisme. Waar simpele wetten ervoor zorgden dat de simpele mensen, simpele maar tevreden levens konden leiden als vissers en boeren en waar een lieflijke koningin met zachte edoch [illegible] hand [illegible] over haar [illegible] onderdanen. Klinkt allemaal hartstikke mooi toch? Maar ja, met zoveel geluk vul je geen drie CD's. Bring on the drama!

NACHTMERRIE

De held van het spel luistert naar de naam Seth en is opgeroepen om een tijdje te dienen aan de zijde van de koningin. Een soort dienstplicht daar op Atlantis. Op [illegible] van [illegible] is [illegible] stront aan. [illegible] de knikker. Niet alleen krijgt hij het aan de stok met de bewakers aan de allereerste poort, na een minuut of wat blijkt de koningin ook nog eens spoorloos verdwenen en alle aanwezige volgelingen vermoord. Lekker dan! Al snel blijkt dat het [illegible] zoek uit [illegible] een web van intriges. Zo blijkt dat [illegible] hand van de koningin, en tevens legerleider, helemaal niet zo'n lieverdje is als het bijgeleverde Atlantis-boekje ons wil doen geloven. Voor we er erg in hebben, [illegible] zet de brute houwdegen onze held onder zware druk en probeert hij ons speurwerk te dwarsbomen.

PETER R DE VRIES MEETS DE VAKANTIEMAN

En dat speurwerk is waar het [illegible] draait in Atlantis: [illegible] Lost Tales. Het avontuur voert de jonge Seth van eiland naar eiland, terwijl het ene mysterie na het andere dient te worden opgelost. Naast het gebruikelijke babbeltje met iedereen die je tegenkomt en het net zo gebruikelijke handgemeen hier en daar, zit Atlantis boordevol lastige puzzels die je moet oplossen alvorens je verder kan komen in het avontuur. Doe je iets fout dan ga je dood en begin je vanzelf op 't laatste punt waar je hebt gesaved.

MOOI EN GAAR

Grafisch is Atlantis af en toe spektaculair en soms dodelijk vermoeiend. Zo zijn de achtergronden prachtig en de 3D-omgevingen, waarin je je 360 graden kan bewegen, superstrak en zonder haperingen. Een zware tegenvaller zijn de verschillende characters waar je mee te maken krijgt, die allemaal lijken op een soort mislukte digitale Jan Klaassens. Ook lijkt het alsof de PlayStation-versie veel en veel langer moet laden dan de PC-versie. Vooral tijdens het bewegen is dat tergend, aangezien zo'n beetje elk stapje verder in het verhaal weer een paar seconden laadtijd vergt.

Heren, komt u binnen.

Prachtige filmpjes...

En een mooi uitzicht...

Meissie erbij, wat wil je nog meer?

POWER TIP
Blijf alert op geheime gangen en objekten!

Dames en heren, hier volgt een primeur! Nee, niet Tank Racer, maar het feit dat ik voor het eerst een PC-recensie schrijf. Voor de zekerheid doe ik er wel even de PlayStation-versie bij. Kan ik even wennen.

MUNITIE BRAKEN

Tank Racer zegt in de titel al precies waar het over gaat: racen met tanks dus. Het leuke aan tanks is dat ze een loop hebben, waar je allerlei soorten munitie uit kan laten spugen. Terwijl je dat doet, moet je wel een beetje op de weg blijven letten want behalve dat je tegenstanders moet opblazen, moet je ze ook nog inhalen. Telkens als je een bepaald aantal punten haalt, mag je naar een volgend circuit. Die punten haal je vanzelfsprekend door zo hoog mogelijk te eindigen en eenvoudig is dat niet omdat je met z'n achten racet en je altijd achteraan begint. Gelukkig is er genoeg munitie waarmee je de tegenstanders flink dwars kan zitten.

UFO-SHOT

Die munitie is erg cool. Behalve een normale granaat kan je, via powerups, zes andere typen granaten, mijnen, turbo's en shields scoren. Het zwaarst is de zogenaamde Concussion Shell, met deze granaat is het niet eens nodig om een voltreffer te plaatsen, want als je 'm afschiet, worden alle tanks in de buurt door de schokgolf omver gegooid. Daarnaast heb je natuurlijk de onvermijdelijke doelzoekende raket en mijnen.
Helemaal wacky is de UFO-granaat. Als je deze afvuurt dan krijgt je tegenstander een soort homing-beakon op zijn tank waar buitenaardse wezens op afkomen. Niet lang na de voltreffer zie je dan ook een vliegende schotel boven je opponent zweven die hem opzuigt en, een flink stuk terug, weer op de straat dropt.

TOFFE TRACKS

Heel belangrijk bij een racespel zijn natuurlijk de tracks en die zijn bij Tank Racer echt cool. Alle tracks zitten vol met bochten en heuvels maar het leuke is dat je niet perse op de weg hoeft te blijven. Vaak kan je shortcuts nemen, bijvoorbeeld door een plantsoen of een bushokje, dwars door een politieauto of een ijscocar, midden door een kudde schapen of zelfs dwars door een supermarkt. Soms is het handig om, voordat je naar binnen rijdt, eerst een gat in de muur te schieten want dat scheelt schade aan je tank.
Je hoeft overigens niet in een rechte lijn van start naar finish te rijden, er zijn wel grenzen waarbinnen je moet blijven en die zijn meestal duidelijk aangegeven. Soms zie je geen uitweg en dan moet je ergens een zwak punt vinden waar je doorheen kan (bijvoorbeeld de deuren van een grote hooischuur). Het leuke is dat je niet weet wat daar achter zit, en dat kan soms een verrassend steile afdaling zijn.

LANG LEVEN

Verder zijn alle tracks interaktief. Daarmee bedoel ik dat je palen omver kan rijden, dat eenden verschrikt opvliegen terwijl jij lekker door hun vijvertje raast (als ze geluk hebben) en dat de grip die je hebt, verschilt per ondergrond. Op modderpaden is het moeilijker om je tank in bedwang te houden dan op verharde wegen.
Het kan wel even duren voordat je alle tracks hebt kunnen checken, want je mag pas naar een volgend parcours als je een bepaald aantal punten hebt gehaald in de vorige. Aan de ene kant jammer, maar het dwingt je wel om alle tracks zo goed mogelijk te doen en het verlengt de levensduur van het spel natuurlijk.

REALTIME SCHELDEN

Oké, laten we het eens hebben over de modes. Je hebt natuurlijk de standaard Single Race mode en de Championship mode. De Multiplayer modes verschillen voor de PlayStation en de PC. Op de PlayStation kan je head-to-head met z'n tweeën spelen in een horizontale splitscreen. De acht circuits die je dan hebt zijn korter dan de single player tracks en dat vond ik jammer. Waarom kan je niet gewoon diezelfde single player tracks doen?
Als je op een PC speelt, kan je veertien tracks spelen via LAN of internet. Daar zitten wel de single player tracks bij. Ik heb het spel met drie vrienden via IPX gespeeld en dat was echt cool, vooral omdat we allemaal in dezelfde ruimte zaten. Je kan elkaar dan ook realtime uitschelden. Dat kan overigens ook tussen de tracks door als je niet in dezelfde ruimte zit, want dan heb je een chatmogelijkheid.
Als je met z'n tweeën speelt op de PlayStation of met maximaal zes spelers op de PC dan spelen de computerspelers niet mee.

BORING BATTLE

Er is ook nog een zogenaamde Battle mode. Hier moet je elkaar te lijf gaan in verschillende arena's (zes in totaal). Je hebt dan een radar waarop je kan zien waar je tegenstanders zitten. Ik vond er niet zo veel aan, vooral niet op de PlayStation, waar je maar met z'n tweeën kan spelen.
De arena's zijn helemaal niet leuk, omdat al je al die verrassende dingen die je in de race-tracks ziet hier niet tegenkomt. Je mist dan sowieso de echte Tank Racer-fun omdat juist de combinatie tussen het schieten en racen zo leuk is.

DA DUKES

De graphics zijn niet echt superrealistisch, maar wel heel grappig. Je kan bijna alles omver rijden en de schade die je toebrengt aan de steden of bossen waar je doorheen rijdt, blijft ook de volgende keer dat je er langskomt zichtbaar. Auto's die langs de weg staan geparkeerd kan je platrijden en huizen verliezen hun voorgevel.
Het geluid dat daar mee gepaard gaat, is ook humor. Schapen mekkeren terwijl je ze kaal scheert (lees: plet) en sirenes komen langzaam tot stilstand zoals je dat in de A-Team of de Dukes of Hazard altijd hoort. Het ronken van de tanks, de explosies en het slippen van metalen rupsbanden op betonnen wegen klinkt allemaal erg realistisch en hard.

POWER TIP
Rij over deze politieauto voor koele soundeffects.


Burn baby, burn.


Die gaat naar de eeuwige racevelden.

Vergeet niet bij de ijscoman langs te gaan.

RAPPORT

graphics	8°
geluid	9°
originaliteit	8°
speelbaarheid	9°

- Humor
- Racen en schieten
- Multiplayer mode
- Platte schapen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 49,95 Bfr. ca. 900
Fabrikant: Grolier
Distributeur: Pro Distribution
Tel: 020-4535135

8⁵

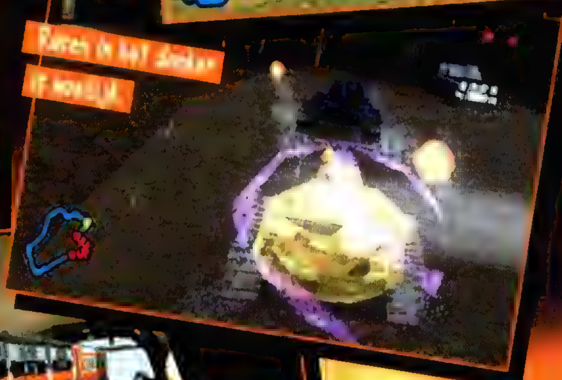
Tank Racer













POWER TIP

[illegible] de Two Player mode. Ze vallen hier minder op.

RAPPORT

graphics	7⁸
geluid	9⁰
originaliteit	7⁵
speelbaarheid	7⁰

- ▲ Wacky circuits
- ▲ Coole wapens
- ▼ Maar twee spelers
- ▼ Korte tracks in multiplayer

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,- Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Grolier
Distributeur: Pro Distribution
Tel: 020-4535135



Met de Single Player mode kan je een hoop plezier beleven maar de Multiplayer mode valt een beetje tegen. De graphics zijn natuurlijk minder dan die van de PC, maar ook naar PSX-standaard niet meer dan gemiddeld.

Ze wilden de N64-versie van de eeuwenoude game Lode Runner eerst Lode Runner 64 noemen, maar van dat idee werd afgezien omdat de titel verward kon worden met de versie die in 1983 uitkwam op de Commodore 64. Op een handje ja! Vandaar dus Lode Runner 3D.



Prachtige ontwerpen.

Weer een level je verder.

RAPPORT

graphics	8⁰
geluid	7⁵
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	9⁰

- Classic
- [illegible]
- Veel camerastandpunten
- Ouderwets moeilijk

NINTENDO 64
Prijs: N.N.B
Fabrikant: Big Bang Software
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8³

[illegible] botron X, wil ik ook [illegible] Lode Runner 3D van harte aanbevolen. Absoluut een lastige game, niet geschikt voor snelle [illegible]

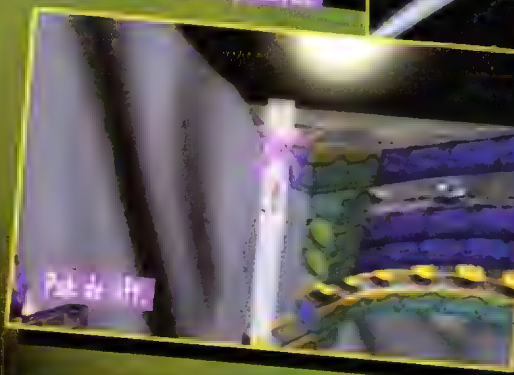


Zwevende puzzel-planeten.



Lijkt Star Wars wel.

POWER TIP
Blijf nooit te lang op een kapotgeschoten veld staan!



Pak de lift.

Ik ben weer opnieuw begonnen.

FACELIFT

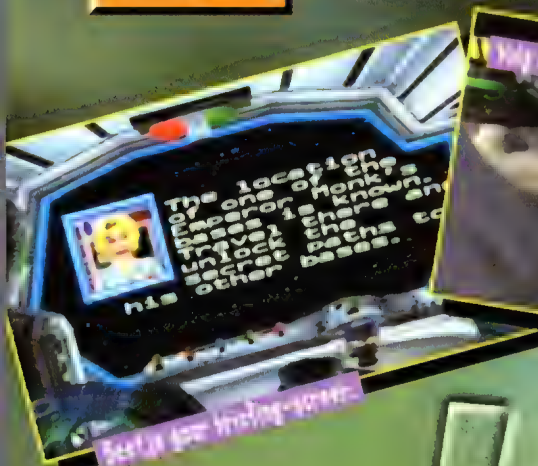
Na zijn geboorte in 1983 is Lode Runner zo'n beetje voor elk denkbaar computersysteem uitgebracht, maar na een aantal vrij vage PC-versies was het een tijd stil aan het Lode Runner-front. Tot Big Bang software besloot om het onuitputtelijk rennende puzzelaartje weer nieuw leven in te blazen en een flinke N64-titel te bouwen, geïnspireerd op het klassieke spel.
Titels als Robotron X bleken al succesvol doorgepoort naar flitsende 3D-games, zonder dat de oude vertrouwde gameplay verloren ging en dat lijkt bij Lode Runner ook prima gelukt. Want al is in zowel de look als de feel vrij weinig terug te vinden van de oude Lode Runner, toch blijft de hele vibe van de game overeind staan.
Daar heeft de oorspronkelijke geestesvader van Lode Runner, Douglas E. Smith, die tijdens de produktie van LR 3D een flinke vinger in de Big Bang-pap heeft gehad, wel voor gezorgd. De opdracht is nog steeds dezelfde en de uitvoering ervan ook.

HOOFDPIJN

Doel van het spel is om Lode Runner vanaf de aarde door een vijftal werelden heen te gidsen op weg naar de planeet Pandora, hoofdkwartier van de gemene keizer Monk, terwijl hij onderweg het door de keizer gestolen goud moet verzamelen, dat - Sonic stijl - over de meer dan honderd levels ligt verspreid.
Onderweg wordt onze arme held gedwarsboomd door een leger aan kwade monniken in stoere rode pakken, maar vooral geteisterd door zware hoofdpijn. Elk nieuw level behelst namelijk weer een nieuw puzzelplatform, waar je alleen met engelengeduld, stalen zenuwen en een vaste hand doorheen kunt komen.
En gaat het de ene keer om rustig strategisch denken, even later heb je je behendigheid nodig om je vliegensvlug uit een lastig parket te redden, voor de rode monniken je weer te grazen nemen.

HET RAAM UIT

Net als vroeger, toen games moeilijker waren dan nu (toch?), is Lode Runner af en toe bijna onmogelijk te spelen. Soms zit je volledig vast in een of ander verrot shitlevel en voel je je meer dan eens geroepen om die hele Nintendo-machine dwars door je ruit heen het raam uit te flikkeren. Even later ben je er dan toch doorheen en prijs je jezelf een tevreden mens. Tot je een paar missies later weer volledig vastloopt.
Gelukkig heeft Lode Runner een flink aantal continues, zodat je rustig een tiental keren op dezelfde plek in de fout mag gaan, tot je het door hebt. Jammer genoeg liet mijn testversie het niet toe om constant te saven, zodat je de draad kon oppikken waar je hem kwijt was geraakt en ik vrees dat ook het uiteindelijke produkt weinig of geen save-mogelijkheden biedt. Geen probleem voor de diehards natuurlijk want dat maakt Lode Runner 3D alleen nog maar lastiger en spannender.



Beetje een briefing-screen.



Volg de paarse pijlen!

Lode Runner 3D

Guardian's Crusade





Waarom beginnen RPG's altijd met een hoofdpersoon die in bed ligt en wakker wordt gemaakt door een vreemd stemmetje? Toch blijkt het meest uitgemolken genre met de meest uitgemolken opening nog steeds populair. En waar vraag is, is aanbod. Zoals deze titel van Activision: Guardian's Crusade.

WAKKER WORDEN!

En ja hoor, daar liggen we weer een potje wakker te worden in een of ander vreemd bed in een of andere vreemde wereld. Pffffff. Naja, tijd dus maar weer om alles en iedereen te vragen wat er in godsnaam aan de hand is, want er zal wel weer stront aan de knikker zijn in RPG-land.

Nadat we bekomen zijn van de schrik, kunnen we ons langzaam gaan oriënteren. Ik ben Knight. Aaah, we heten Knight en zitten ergens in een slaapkamertje in een huis in het noordoosten van het dorp. We werden uit onze zoete dromen wakker geschud door een klein engeltje Nehani en ons doel is het terugbrengen van een klein babymonstertje naar de mysterieuze Tower of God, die natuurlijk conveniently located is aan de andere kant van de wereld. Voordat je daar ooit aankomt, moet je eerst een paar dozijn plaatselijke inwoners lastig vallen met vervelende vragen, een handvol raadsels oplossen en een honderdtal nare vijanden van je lijf houden.

EEN GOEDE OPVOEDING

Het babymonstertje waar het allemaal om draait, is misschien het beste te vergelijken met een Tamagotchi. Je weet wel, die kleine plastic eitjes die om de zoveel tijd gaan piepen omdat ze hun digitale hokje hebben ondergescheten met digitale poepjes.

En net als bij dat kleine digitale vriendje, dat uitgroeit tot een schattig diertje of tot een gruwelijk monster (afhankelijk van je skills als baasje), kan je ook zelf de vorm van je babymonstertje bepalen. Behandel je hem goed en voed je hem de juiste snacks, dan helpt ie je tijdens battles uit de brand. Heb je er tijdens zijn opvoeding met de pet naar gegooid en hem vieze troep voorgeschoteld tijdens het avondmaal, dan bijt het beest je net zo lief in je kuiten. En dat terwijl jij net een fancy move aan het maken bent om je tegenstander een kopje kleiner te maken.

Zorg er dus voor dat Baby aan jouw kant staat en je hebt de Guardian's Crusade half gewonnen!

KLEUTERS OP LSD

Al die opwinding vindt plaats in een hele lieflijke en kleurrijke 3D wereld, die er uitziet alsof een kleuter op LSD all out is gegaan met een pak viltstiften en een pot vingerverf. Heel vrolijk een kleurig dus, alsof het met Silan is gewassen! Ook het geluid past goed bij de manga-achtige vibe en de controls zijn makkelijk te leren en simpel te bedienen. Een kind kan de was doen!

En dat is maar goed ook, want aangezien het meer van zijn vrolijke kleurtjes moet hebben dan van zijn diepgang en verhaallijn, is het waarschijnlijk vooral geschikt voor de wat jongere RPG'ertjes. De oudere liefhebbers van het genre zullen wel genieten van de flinke hoeveelheid spells die Knight tijdens zijn carrière als held uit zijn mouw leert schudden, maar zullen toch niet echt hun RPG-ei kwijt kunnen.

RAPPORT

graphics	7^5
geluid	6^5
originaliteit	6^0
speelbaarheid	7^5

▲ Mooie kleurtjes
▲ Veel spells
▼ Ouwe koek
▼ Wakker worden in een bed

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 070-3232832

6^9

Guardian's Crusade is een hele aardige game voor de beginnende RPG'er. Alle benodigde ingrediënten zijn aanwezig en het ziet er nog best leuk uit ook!
ANDREAS



I'm Popey The Sailorman

De beastie boys

Het is weer [illegible] thuis.



Pak [illegible]!



BBQ-Time.



Hé lelijk, potje knokken?



Wat meurt dat beest uit z'n bek zeg.

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC

De helden van Might & Magic zijn terug. Deel 3 is vooral groter, diverser en ziekelijk verslavend.

LOGISCH?

Opvolgers, nieuwe delen; in de computerbiz is het aan de orde van de dag. Maar waar zie je nu nieuwe delen die elementen uit andere games gebruiken in chronologische volgorde en daarbij een hele nieuwe sfeervolle game creëren. Verward? Laat me het uitleggen. De originele Heroes of Might & Magic viel op omdat het een turn-based game was die plaatsvond in het universum van Might & Magic. Toen nam Might & Magic VI karakters, omgevingen, situaties en verhalen over uit Heroes of Might & Magic II voor het RPG gedeelte. En deel drie van de helden saga is dus chronologisch weer een vervolg op Might & Magic VI alleen nu neemt het taktische combat gedeelte met een turn-based sausje weer de overhand en is het RPG gedeelte ondergeschikt. Het lijkt bijna Cruijffiaans, maar het is logisch, want het klopt! Eehhh?

IN PUIN

Hoe dan ook HM&M III is een turn-based fantasy strategy game. De strijd gaat zoals altijd weer tussen goed en kwaad, maar deze keer is er ook een neutrale partij.

Het spel draait rond Queen Catherine, de vrouw van King Roland of Enroth (de broer van de evil Archibald). Het koninkrijk Erathia ligt helemaal in puin en dat is duidelijk het werk van de evil Over Lords (Archibald en zijn kompanen).

Jij als speler kiest een held die voor het goede strijdt, het kwade kiest of de neutrale partij speelt.

Afhankelijk van je keuze selekteer je een held en daarmee ga je op stap (of beter gezegd te paard) in het koninkrijk.

ROEM

Het is de bedoeling dat je een leger bij elkaar krijgt en verschillende typen vechters, magiërs en helers om je heen verzamelt die je helpen. Je kunt hiervoor terecht in verschillende steden (die er allemaal prachtig uitzien) die je later eventueel ook aan kunt aanvallen. De steden zijn opgedeeld in acht zogenaamde castle types te weten: Castle, Dungeon, Fortress, Stronghold, Tower, Rampart, Inferno en Necropolis.

Het doel van het spel is om uiteindelijk Erathia te redden of te vernietigen of als neutrale partij, zelf te kiezen wat je wilt doen. Dat kan in diverse campaigns of losse missies.

En dan is er nog de multiplayer optie waarin je je eigen helden kan creëren en roem kan behalen in online gevechten, waarna je een hele schare volgelingen kunt krijgen en steeds machtiger wordt. Wie wil dat nu niet?

RAPPORT

graphics	8.2
geluid	8.2
originaliteit	8.5
speelbaarheid	9.3

- ▲ Uitgebreid
- ▲ Verschillende towns
- ▲ Verslavend
- ▼ Soms onoverzichtelijke kaarten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 150, 32 Mb RAM, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows '95.
Fabrikant: 3DO
Distributeur: Guillemot
Tel: 0032-27352363

8.6

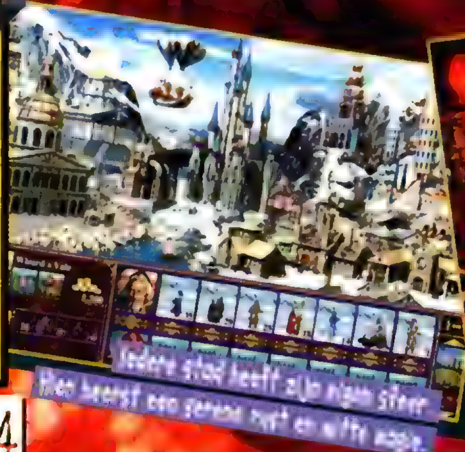
In een tijd waarin real-time strategy games de markt domineren is het goed te zien dat HM&M III, samen met de Lord of the Realms serie, de X-Com en Civilization games, aantoont dat turn-based goed uit kan pakken. HM&M III garandeert dan ook verslavende gameplay en fun tot de zon weer op komt.

JAN

POWER TIP

Vermijd te allen tijde helden op sokken!

Het kwaad slaat terug.



Iedere stad heeft zijn eigen sfeer. Hier heerst een serene rust en witte magie.



Terwijl je hier in de hel belandt.



ARMY MEN II

De plastic soldaatjes onder leiding van de kloeke Sarge zijn terug. En deze keer zijn het niet alleen de bruine soldaten waar tegen gevochten moet worden.

TOY STORY

In Army Men 2 is Sarge terug met zijn groene medesoldaten. Nog steeds zijn de bruine soldaten een pain in the ass en bovendien krijgen die nog eens hulp van de grijze en de blauwe soldaatjes. Sarge wil hier voorgoed een einde aan maken en bezoekt daarvoor af en toe de echte mensenwereld om objekten te verzamelen die hem en zijn kameraden kunnen helpen in de strijd. Via een vreemde dimensionale poort komt Sarge terecht in onze wereld waardoor het spel echt een soort Toy Story effekt krijgt. De bruinen volgen Sarge in een slaapkamer, keuken, knutselkamer, de tuin en ga zo maar door. Daarnaast zullen er ook gevechten plaatsvinden in 'normale' leger omgevingen, vergelijkbaar met het eerste deel. Het leukste zijn echter de Toy Story achtige levels die kwa uiterlijk veel weg hebben van Micro Machines.

GRAPHICS

De omgevingen zijn dus veel diverser dan in deel 1 en dat levert allerlei leuke taferelen op tijdens de strijd. De graphics zijn echter niet veranderd. Nog steeds zien we 8-bit in 256 kleuren. Een uitbreiding van het kleurenpalet en een vernieuwde 3D engine was wenselijk geweest. Met name het isometrisch perspektief is soms wat lastig en storend. Zeker als je weet dat binnenkort Army Men 3D op de PlayStation uitkomt. Die techniek zou in deze PC-versie zeker hebben misstaan. Dat neemt niet weg dat Army Men 2 een vermakelijke game is om te spelen, maar toch...

INTERAKTIEF?

Aardig aan de gameplay is dat in de omgevingen rond het huis van alles gebeurt. Een zaag die op hol slaat in de knutselkamer van pa, een op afstand bestuurbare auto die een eigen willetje krijgt, het gasfornuis dat staat te branden, een druppelende kraan, een kolonie torren die het in de achtertuin tegen Sarge en zijn makkers opneemt, noem maar op. Jammer is wel dat het altijd maar een paar elementen betreft die bewegen en interaktief zijn, de rest doet wat statisch aan. Lijmpotten, koffiebekers, linialen, tafels en dergelijke; je kunt je er achter verschuilen of er overheen lopen, maar dat is het. Je kunt ze niet kapot schieten, erin vallen, ze omduwen etcetera en dat zou pas echt leuk zijn, nietwaar?

RAPPORT

graphics	7,5
geluid	8,5
originaliteit	8,0
speelbaarheid	8,5

- ▲ Huis-, tuin- en keuken gevechten
- ▲ Meer wapens
- ▲ Cartoon feel
- ▼ Grafische engine is onveranderd

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 86 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows '95.
Fabrikant: 3DO
Distributeur: Guillemot
Tel: 0032-27352363

8,1

Army Men 2 maakt de tekortkomingen van deel 1 meer dan goed. Het is nu een aparte, originele arcade wargame geworden in grappige omgevingen. Toch zou een echte 3D versie van dit spel met een 3D shooter-of Tomb Raider aangezicht pas echt de pure shit zijn! Ideetje, meneren bij 3DO?

JAN

POWER TIP

Pas op voor rivieren, wastafels, zinken-teilen, en afwasbakken. Plastic soldaatjes kunnen namelijk niet zwemmen.

Ook watertroepen doen hun intrede in deel 2.

Een 'uitgemeten' positie om te schieten.

Niet morren: killen die torren!

Die plastic tankjes zijn behoorlijk agressief.

Een spelletje in een spelletje. Erg verwarrend.

PowerWeb update

onder red

http://www.bpa.nl/powerweb



THE GAME PROGRAMMING MEGASITE

Stel, je speelt al jaren op je console of PC'tje de vetste games maar je hebt altijd wel het een en ander aan te merken op die titels (net zoals de meeste testers, red.). Dan wordt het misschien wel de hoogste tijd dat je zelf begint met het maken van computer-games.
Dat lijkt misschien moeilijk, en laten we eerlijk zijn, dat is het ook. Maar als je de juiste instelling en ideeën hebt dan is het zeker geen onmogelijke opgave.
De eerste stap die je in ieder geval moet zetten is een bezoekje aan de Game Programming Megasite. Dit is een ontzettend uitgebreide site, die je meeneemt op een reis in de wereld die Directx heet en waar je geleerd wordt hoe al die shit werkt. Interessant hè? Juist! Enneh…wie weet staat je creatie op een dag wel in de PU en dan zullen wij het niet afkraken. Echt waar! We beloven het.
http://www.perplexed.com/GPMega/index.htm

CLASSIC GAMING

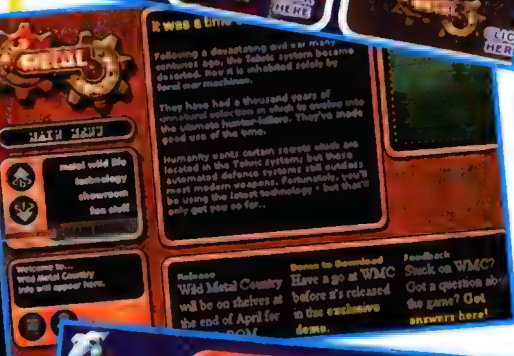
Naar aanleiding van de special over emulators die we de afgelopen maanden hebben geplaatst in de Powerweb Update kregen we een boel mailtjes over een specifieke site die nooit aan bod was gekomen maar die toch de crème de la crème van de retro gaming scene schijnt te zijn.
Ik heb de site gecheckt en ik moet toegeven dat *http://www.classicgaming.com/* echt de shit is. Je vindt er alle emulators maar ook classic arcade games die gepoort zijn naar Java of Shockwave, zodat je ze gewoon in je Netscape of Explorer Browser kunt spelen.
Voor zoveel moois hebben wij hier op de PU redactie maar één woord …WOW!



DEMO TIME

Het is de laatste tijd weer goed raak op het net. De nieuwe Demo's vliegen je letterlijk om je oren en als je denkt eindelijk aan wat nachtrust toe te kunnen komen, moet ik je teleurstellen want er zijn nog shitloads aan koele demo's die je moet spelen.
Allereerst zijn er natuurlijk twee nieuwe games van DMA Design die trouwens ook al in deze PU worden behandeld, namelijk Wild Metal Country en Tanktics die even gedownload moeten worden om te spelen. De officiële site waar je deze games kunt downloaden is *http://www.gremlin.com.*
De nieuwste telg in de Star Wars familie van Lucasarts heet X-Wing Alliance. Het is weer de hoogste tijd om het Imperium en Darth Vader te lijf te gaan met een hele verzameling Rebel Ships waaronder de altijd vette Millenium Falcon. Ik hoor je al denken: lekker, lekker, lekker.
Je kan de demo downloaden van de Lucasarts website maar let er wel even op dat ie nogal zwaar is (27.8 Mb), die demo dus. Tik het volgende adres in je browsertje:
http://www.lucasarts.com/products/alliance/







De afgelopen tijd zijn er een boel klachten geweest over het downloaden van demo's van het Powerweb. In negen van de tien gevallen werd een download voortijdig afgebroken.
Na nader onderzoek bleek de oorzaak van deze bug te zitten in een overbelaste FTP-server die om de tien minuten down ging. Na overleg is er besloten om een compleet nieuwe dedicated server, speciaal voor de demo's, in te richten. Tegen de tijd dat je dit nummer in je handen hebt, is de nieuwe server een feit en zal iedereen in staat zijn om de nieuwste demo's nu nog sneller in huis te halen. Nog even ten overvloede: Het Powerweb is bereikbaar onder *http://www.powerweb.nl*

Voetballen op de GB blijft priegelen, maar de echte fan kan niet zonder zijn favoriete games. Daarom maakte Konami, ISS 99 ook draagbaar.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 99

DAPPER

International Superstar Soccer (ISS) is een van de meest succesvolle voetbalgames ooit. Toch is niemand er nog in geslaagd om een ietwat realistische versie op de Game Boy uit te brengen. Konami was dus dapper.

Als je begint kan je kiezen tussen een single-player match tegen de computer of (via de Game Link) tegen een vriend. Verder kan je de Internationale Cup spelen (zeg maar een WK) of kiezen voor een vriendschappelijke wedstrijd. Als laatste heb je nog een optie om strafschoppen te oefenen.

KLEIBERT!

De games verschillen niet veel van de consoleversies. Sommige landen zijn beter dan andere en Nederland behoort tot de betere. Hoe kan het ook anders met spelers als Kleibert, Bergmans, F. de Gor, B. de Gor en Reedorf!?

Stel ze op in twaalf verschillende formaties (bijvoorbeeld 4-4-2 of 4-5-1) en kies een strategie (aanval, verdediging of counteren).

De gameplay zelf is heel eenvoudig. Je kan aanvallend kiezen tussen passen of uithalen, verdedigend kan je sliden of blokken en soms kan je koppen of een omhaal maken. De gameplay is frustrerend traag, maar voor een GB-game is het nog net te doen.

RAPPORT

graphics	8⁰
geluid	6⁵
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	7⁵

▲ Uitgebreide opties

▲ Overzichtelijkheid valt mee

▲ Grappige namen

▼ Traag schakelen tussen aktieve spelers

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Fabrikant: Konami
Leverancier: Konami
Tel: 020-4223411



worden.



We doen de WK-finale nog eens dunnetjes over.

Misschien iets voor de spelers van het Nederlands elftal?

HEXCITE

Hexcite is weer zo'n rare puzzelgame uit Japan. Eens kijken waar die jongens nu weer mee zijn gekomen.

ZES HERSENEN

Als je het startscherm bekijkt en je wacht even, dan zie je het volgende (vrij vertaalde) bericht langs komen: "Wetenschappers hebben geconcludeerd dat het overmatig spelen van Hexcite er voor zorgt dat menselijke hersenen uiteindelijk zes kanten vormen. Heb jij de Meester al verslagen?"

Vaag! Waar het waarschijnlijk op slaat, is dat Hexcite wordt gespeeld op zo'n ster met zes punten. Net als dat Chinese knikkerspel waar je knikkers moet verplaatsen zodat je het veld inneemt dat tegenover je startveld ligt. En daar lijkt het spel dan ook heel erg op.

GEEN KNIKKERS

Het grote verschil is dat je nu niet met knikkers speelt maar met vlakken van verschillende vormen. De computer definieert een veld van een bepaalde vorm en daar moet je (uit een beperkt aantal mogelijkheden) kleinere vormen in plaatsen. De bedoeling is dat je zelf zo veel mogelijk vormen kwijtraakt en tegelijkertijd voorkomt dat je tegenstander zijn vormen kwijt kan in de overgebleven ruimte.

Duidelijk? Nee, dat was het voor mij ook niet helemaal. Toch lijkt Hexcite best verslavend voor de puzzelliefhebber.

RAPPORT

graphics	5⁵
geluid	5⁵
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	7⁵

▲ Origineel spel

▲ Ook voor twee spelers

▼ Niet echt voor videogamers

▼ Beetje vaag en zweverig

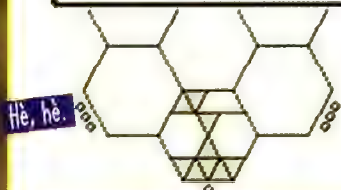
GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1275
Fabrikant: UbiSoft/NEC Interchannel
Leverancier: Guillemot
Tel: 0032-27352363

6⁶

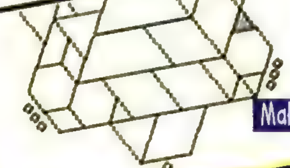
Slimme jongens, die Japanners, maar of ik net zo slim ben... Ik ben in ieder geval niet zo'n liefhebber van dit soort games, maar wie weet jij wel.



Je begrijpt 't zeker al?!



Hè, hè.



Makkie!

Méér dan 100 Playstation® accessoires op het net bij PSX Shop

bezoek onze internetshop

psxshop.com

beken kleur of ga under cover

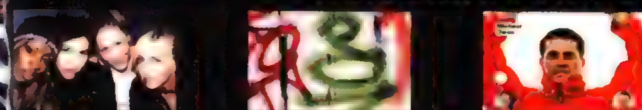
Er zijn al genoeg grijze muizen, daarom verkoopt de PSX Shop gekleurde Playstations. Vind je een kleur alleen niet genoeg? Geef je Playstation dan een ander 'smoel' met een console sticker.

Meer dan 100 Playstation accessoires vind je op het internet bij PSX Shop.
www.psxshop.com

Telefonisch bestellen kan ook via (0341) 562046

CUSTOMIstation

Console Sticker Kit for Playstation



High Quality Removable Vinyl Stickers



Enhance the look of your console

PSX-shop, officiële distributeur van Computiter items voor Europa,
o.a.: memory cards - kabels - joypads - game cracker - etc...











Hoewel er voor N64 en PSX toch best een aantal wrestlinggames is uitgekomen, zat er tot op heden weinig spectaculairs bij. Eindelijk komt aan deze armoede een eind met de komst van WCW/NWO Revenge.



WCW nWo REVENGE

WAPENTUIG

WCW/NWO Revenge is het worstelspel waar ik al die jaren op heb gewacht. De bediening is vloeiend en veelzijdig en de moves zijn wreedaardig en onsportief. Er kan naar hartelust buiten de ring gevochten worden en ook het gebruik van wapens (honkbalknuppels, stoelen en dergelijke) wordt niet geschuwd. Aan verscheidenheid in characters is ook geen gebrek. De zesendertig verschillende worstelaars zijn verdeeld over zes teams van verschillend pluimage. Zo hebben we de twee NWO teams gevuld met gezonde 'All Americans' zoals Hollywood Hogan. De Aziatische pit-fighters zijn verdeeld over de Empire Wrestling Federation en Dead or Alive Wrestling en de internationale smiechten en valsspelers zitten in Raven's Flock of de WOW.
De fashion victims onder jullie zullen ook blij zijn om te weten dat alle characters beschikken over een ruime garderobe zodat je voor iedere match jouw favoriete worstelaar van gepaste kleding kunt voorzien.

ECHTE KERELS

Je hebt de keuze uit drie verschillende game-modes; Championship, Exhibition en Special Match. De echte kerels beproeven hun geluk natuurlijk in de Championship mode. Je kunt hier drie verschillende championship belts behalen: de US Heavyweight, Cruiserweight en de Tag Team Title.
In de Exhibition mode vallen geen prijzen te winnen, hier beuk je er lekker op los en de worstelaar die overeind blijft, is de winnaar.
Als je in slaap begint te sukkelen in de twee bovenstaande modes is er altijd nog de Special Match Mode. Hier kun je de strijd aangaan met een veelvoud aan tegenstanders (variërend van vier tot en met veertig) in de Battle Royal of kan je een Handicap Match aangaan. Dit heeft overigens niets met slechtziende of manke worstelaars te maken maar is gewoon een match waarin je het op moet nemen tegen twee worstelaars tegelijk.

DIPJE

De matches zijn spannend en zelden saai aangezien alle characters flink wat verschillende moves tot hun beschikking hebben. Ook het feit dat de worstelaars counter-attacks kunnen uitvoeren zorgt regelmatig voor onverwachte wendingen in het spel.
Een ander middel om de match in je voordeel te beslissen is de spirit-meter die onder in het scherm te zien is. Hierop kan je duidelijk aflezen wat de fysieke toestand van je tegenstander is. Zit hij in een dipje dan is dat een goed moment voor jou om de genadeslag uit te delen.





POWER TIP

Check regelmatig de spirit-meter.

RAPPORT

graphics	8⁹
geluid	8⁴
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	9⁶

- ▲ Wapens
- ▲ Vechten buiten de ring
- ▲ Counter attacks
- ▲ Wapens

NINTENDO 64
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: THQ
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555



WCW/NWO Revenge is het beste worstelspel dat ik tot nu toe onder ogen heb gekregen. Counter Attacks, Spirit-meters, Pit-fighters en een uitgebreide garderobe kast zorgen voor uren ongekend speelplezier. Het feit dat een aantal worstelaars smerige trucjes en wapens gebruiken om de Championship Belt te bemachtigen, maakt het allemaal nog mooier. Een topper.

BOXSETS gamepads

GRAVIS STINGER

Een laptop heb je meestal om on the road te werken. Zo heb ik zelf ook zo'n platte Pentium 200 voor de vele PU perstripjes aangeschaft, waarmee heet van de naald nieuws direkt kan worden verwerkt en opgeslagen. Maar ja, als je dan in zo'n hotelkamer of op het vliegveld je verloren uurtjes wilt doden, installeer je toch al snel ook een gamepje op zo'n ding.
Thuis voorzien van alle gamepads en forceknuppels, maar nu toegewezen op een klein en voor games zeer onhandige touchpad. "Aha, daar ligt een gat in de mark", moeten ze bij Gravis gedacht hebben.
De Gravis Stinger is namelijk een gamepad speciaal bedoeld om spelletjes op de laptop mee te spelen. Hij is super licht, heeft tien programmeerbare knoppen, is 100 % digitaal en plug je zo in je serial port (game port dus niet verplicht).
Voor mensen met grote handen is het misschien wat lastig, maar desondanks is de Stinger een verademing. Hij is zowel als gamepad, joystick en muis te gebruiken en voelt lekker aan.
DirectX is een vereiste voor deze controller, wat betekent dat hij alleen werkt voor Windows 95 & 98 games.



NAAM: Gravis Stinger

FABRIKANT: Gravis

LEVERANCIER: Pirox

PRIJS: ƒ 99 ,-

TELEFOON: 010-2985353

WEB: www.pirox.nl of www.gravis.com

PHILIPS MULTIMEDIA SPEAKERS MMS 320

Met twee simpele speakers naast je monitor, ben je inmiddels al weer achterhaald. Tweeters, piepers, waffers, woofers en bass boxen zijn voor de hardcore gamer verplichte kost. Althans, dat vinden de fabrikanten.
De USB speakers van Philips staan goed aangeschreven en ook over de MMS 320 zijn we zeer te spreken. Op internet staat hij beschreven onder de naam DSS 330, maar ja die typenamen veranderen tig keer per maand.
De MMS 320 bestaat uit drie delen: een 50 Watt versterker met ingebouwde subwoofer en twee onafhankelijk versterkte, magnetisch afgeschermde linker- en rechter luidspreker. In totaal kunnen de boxen een vermogen van 100 Watt aan.
De boxen zijn vierkant en superklein en nemen dus weinig ruimte in en plaats je makkelijk naast, op of onder je monitor. De subwoofer is groter, maar minder log dan je zou verwachten en die geef je vermoedelijk een plek onder je buro.
De speakerset kent, naast een zeer strak en fraai uiterlijk, alle toeters en bellen: Automatic Standby, Incredible Surround met 3D Audio Experience en Dynamic Bass Boost.
Het magnetisch schild van de kleine boxen voorkomt storing of ruis als je bijvoorbeeld met een draadloze telefoon of andere produkten met magnetische straling in de buurt van de boxen komt.
Erg cool is de afstandbediening waarmee je de 3D surround sound, de super bass, maar ook gewoon de midden en hoge tonen en het volume kunt regelen. Daarnaast is deze set ook geschikt voor gewone (portable) CD/Cassette-spelers.



NAAM: MMS 320

FABRIKANT: Philips

LEVERANCIER: Philips

PRIJS: ± ƒ 299 ,-

TELEFOON: 0900-8406

WEB: www.philips.com

Deze keer in Powerplay drie bouncende, bassende, brute, brommende boxsets voor optimaal geluid en 3D surround sound, een super lichtgewicht gamepad voor je super lichtgewicht laptop en een wel heel raar, maar zeer futuristisch shoot 'em up stuur/joystick. Check this out.

LABTEC APX-4620

Net als de Philips MMS 320 heeft de Labtec APX-4620 ook 3D surround sound. Feit is wel dat de subwoofer een bakbeest van een ding is en bovendien veel zwaarder dan die van de MMS 320. Hij is bijna net zo groot als een 17 inch monitor.
Het geluid is wel zwaar oké. Als geheel heeft deze set een uitgangsvermogen van 70 Watt RMS en je kunt de mate van het ruimtelijk geluid ook zelf afstellen. Het effekt daarvan is weergaloos.
Met name bij een spel als Thief, waar geluid enorm belangrijk is, is 3D surround the shit. Maar ook bij ordinaire knallers of harde racegames is het heerlijk om uit je stoel te worden weggeblazen of de andere auto's te horen alsof ze door je kamer heen razen. De kleine satellietspeakers zijn lang en slank en mooi afgewerkt en de volume-, bas- en trebleregeling zit erop bevestigd.



NAAM: Labtec APX-4620

FABRIKANT: Labtec

LEVERANCIER: Hastec

PRIJS: *f* 350 ,-

TELEFOON: 050-5416224

WEB: www.labtec.com of www.hastec.com

LABTEC LCS-2632

Een stuk kleiner en ook compacter is deze set van Labtec. Uitgangsvermogen is hier 32 Watt en de twee kleine speakersets kun je via een beugel over je monitor heen hangen.
Het geluid is ook hier prima en kent eveneens 3D surround. De subwoofer is een stuk kleiner en hoeft dus niet per definitie op de grond geplaatst te worden. Beter is zelfs naast of achter je monitor. Dit vanwege het bereik en het feit dat op de subwoofer alle knoppen zitten.
Een prima alternatief voor als je niet zo'n bakbeest wilt hebben want ook bij de LCS-2632 is het geluid meer dan de moeite waard.





NAAM: Labtec LCS-2632

FABRIKANT: Labtec

LEVERANCIER: Hastec

PRIJS: *f* 249 ,-

TELEFOON: 050-5416224

WEB: www.labtec.com of www.hastec.com

THRUSTMASTER FRAG MASTER

3D Shooters zijn immens populair en meestal worden dergelijke 'schiet maar raak voor een knaak' games gespeeld met de combinatie van muis en toetsenbord. Toch is dat niet voor iedereen even lekker. Met name het camerawerk goed bedienen en tegelijkertijd kogels ontwijken en zelf de vijand neerknallen kan soms (met name online in deathmatches) een lastig karwei zijn. Hulp biedt dan wellicht de Frag Master die er op zijn minst apart uitziet en een zeer bijzondere bediening kent. De besturing lijkt op die van een moderne race- of mountainbike. Het handvat zit los op zijn voet. Je kunt hem naar voren, naar achteren en opzij bewegen (strafen) en voor rechts en links draai je simpelweg het handvat. Op en neer is natuurlijk ook mogelijk maar voor een optimaal effekt moet je dit apparaat dan zeer gevoelig afstellen.
De Frag Master heeft zes buttons en vier triggers en is 100% digitaal. De bediening is zeer wennen. Sin, Blood 2 of Turok 2 spelen vereist dus enige oefening. Na zo'n twee uur gamen, moet ik toch bekennen dat het er wel stoer uitzag, zo'n futuristische schietknuppel op mijn desk, maar dat ook de Frag Master de combi muis & toetsenbord niet verslaat, al komt hij wel aardig in de buurt. Bedenk daarbij wel dat de afwerking een tikkie goedkoop aandoet en je niet te fanatiek op het stuurgedeelte moet gaan hangen, wil je hem heel houden.
Toch is de Frag Master over het algemeen genomen zeker een aardig alternatief waar je redelijk de blits mee maakt.



NAAM: Thrustmaster Frag Master

FABRIKANT: Thrustmaster

LEVERANCIER: Pirox

PRIJS: *f* 149 ,-

TELEFOON: 010-2985353

WEB: www.pirox.nl of www.thrustmaster.com

JE ZIEL IS BINNEN
NU JIJ NOG





LANDS OF LORE III

OP ZOEK NAAR JE ZIEL.



www.westwood.com

Westwood Studios

Triple Play 2000

Ik ben gematigd tevreden over Triple Play 2000. Ik vind het niet echt een verbetering ten opzichte van Triple Play 99 (8,5). Het spel is weliswaar opnieuw super realistisch (check de stadions) en het geluid erg sfeervol, maar de graphics zijn licht achteruit gegaan (hoekige spelers) en de gameplay blijft nog steeds moeizaam. Het pitchen verloopt goed. Je kiest in TP 2000 een worp uit en bepaalt waar hij binnen de rechthoek moet komen. Het fielden verloopt al een stuk lastiger. Bij een hoge bal moet je op de schaduw op de grond letten, anders ben je hem kwijt. Ook bij het werpen naar een honk, wil het wel eens misgaan. Het slaan blijft echter het meest onnatuurlijk. Het is op een knopje drukken, meer niet.
Waarom gebruiken ze daar niet de mouse-based techniek, die je uit de golfsims en de RPG Silver kent? Lekker zwiepen met je muis.

J.J.

Triple Play 2000 • PC CD-ROM • Prijs: ƒ [illegible] Bfr.ca. [illegible] • Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Electronic Arts • Tel:0900-[illegible]

GRAPHICS: 8,5 **GELUID:** 9,0 **ORIGINALITEIT:** 8,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

YoYo's Puzzle Park

Wie het allemaal niet zoveel kan schelen hoe de laatste 3D-technieken zich vandaag de dag ontwikkelen op de consoles, dient dit grappige spel eens te bekijken. Yoyo's Puzzle Park is namelijk een 2D-platformer waarin je met een klein dikzakje in een zestal lokaties (met zo'n zestig levels in totaal) de meest vreemde beesten en andersoortige characters kapot moet zien te maken.
Dit gebeurt door op het juiste moment op een bom te springen, in de hoop dat die even later afgaat in het gezicht van de vijand die achter je aanzit.
De graphics zijn typisch Japans, de levels uiterst gevarieerd, terwijl de gameplay lekker ongecompliceerd en oldschool is.
Kortom, een aardig spelletje, maar niet dat je nu zegt dat we met een zevende wereldwonder te maken hebben.

SKATE



Yoyo's Puzzle Park • PlayStation • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: JVC/Virgin • Distributeur: Atari Soft. Tel:030-2410010

GRAPHICS: 7,0 **GELUID:** 6,5 **ORIGINALITEIT:** 7,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Civilization II

Civilization II • PlayStation • Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2[illegible] • Fabrikant: Activision • Distributeur: CD Contact Data • Tel:077-[illegible]

GRAPHICS: 5,0 **GELUID:** 6,5 **ORIGINALITEIT:** 8,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Ik durf nauwelijks een kwaad woord te schrijven over Civilization II aangezien de PC versie van deze titel door veel gamers op handen wordt gedragen.
Toch zal het iedereen opvallen, dat de PlayStation-versie, die Activision van de oorspronkelijke PC-game heeft gepoort, er simpelweg niet uitziet. Nu heeft de opa der turn-based strategy-games het natuurlijk nooit echt van zijn grafische kant moeten hebben, maar op de PSX biedt het geheel een wel zeer treurige aanblik. Toch blijkt de opzet van Civ II zo sterk, dat het spel zelfs in deze versie nog steeds prima speelbaar blijft en je heel wat uurtjes vol strategisch speelplezier kan opleveren. Tenzij je een PC hebt staan natuurlijk, want dan haal je toch gewoon CTP in huis.

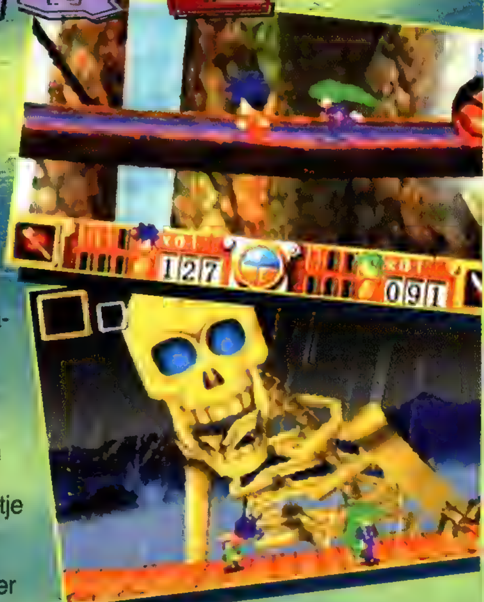
ANDREAS

Mystical Ninja 2 • Nintendo 64 • Prijs: ƒ [illegible] Bfr.ca. [illegible] • Fabrikant: Konami • Distributeur: Konami • Tel:020-[illegible]

GRAPHICS: 6,0 **GELUID:** 5,0 **ORIGINALITEIT:** 1,0 **SPEELBAARHEID:** 2,[illegible]

Mystical Ninja 2

Mystical Ninja kwam in 1994 al uit op de SuperNES en Kees was laaiend enthousiast over deze Japanse RPG. Ik deelde zijn mening toen vorig jaar de N64-versie verscheen en keek dus erg uit naar het vervolg.
MN had als hoofdrolspeler Goemon en de wereld waarin hij leefde was gigantisch en divers. Je kon met alle karakters in het spel praten en je moest objekten verzamelen om je quest suksesvol te beëindigen. Kortom MN was een fantastische RPG. Een goed spel verdient een vervolg en dat hebben ze bij MN dan ook gedaan. Helaas hebben ze de plank helemaal mis geslagen want MN2 is een suffe platformgame. En dan niet eens eentje van N64-kwaliteit maar meer een mager SNESje. Ik wil er dan ook niet te veel woorden aan vuil maken. Laat MN2 lekker in de winkel liggen, zelfs al ben je een Goemon-fan.



BJØRN

shortcuts

CHARLIE'S Blast TERRITORY

CBT is een puzzelgame in de sfeer van Bomberman. Om een level uit te spelen moet je alle bommen die je op het scherm ziet, laten exploderen.
Het probleem is dat er maar één bom is die je aan kan steken. De andere bommen moeten door de eerste bom worden aangestoken. De bommen verschillen van elkaar kwa aktieradius, dus je moet wel zorgen dat alle bommen binnen het bereik liggen van de explosie. En dat is puzzelen geblazen want als je verder komt, moet je de bommen in slimme combinaties verschuiven, terwijl je andere hindernissen omzeilt. Naast deze Puzzel mode kan je ook twee Multiplayer modes spelen. In de eerste mode moet je elkaar uitschakelen en in de andere zo veel mogelijk territorium veroveren.
CBT is erg leuk voor de puzzel-liefhebber maar het spel haalt het niet bij originals als Bomberman Classic.

BJØRN

Charlie's Blast Territory • Nintendo 64 • Prijs: / 129.95 Bfr.ca. 2495 • Fabrikant: Realtime Associates/Kemco • Distributeur: CD Contact Data • Tel:077-3232832

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: [illegible]



Mijn ervaringen met ijshockeygames zijn niet zo goed. Vorig jaar werd ik overstelpt door bagger-titels als NHL Allstar en NHL Breakaway. Inmiddels is daar verandering in gekomen want naast NHL 99 dat goed speelde is er nu ook NHL Face Off 99. Was NFO 98 nog onduidelijke houterige shit, in deze versie speel je met echte ijshockeyhelden uit de NHL en hun speelgedrag komt overeen met de werkelijkheid.
De A.I. is ook verbazingwekkend goed in vergelijking met die van de meeste hockeygames van vorig jaar. Als je bijvoorbeeld een schaatsgod als Wayne Gretzky in je team hebt, dan zit je wel snor want hij scoort de ene na de andere goal. Toch is NHL FO 99 in vergelijking met NHL 99 de mindere. De graphics van NHL 99 zijn net iets strakker en het overzicht is bij die game ook beter. Face Off 99 is echter een hele vooruitgang. Misschien wordt het ooit nog wat met die ijshockeygames.

RUBEN

NHL Face Off 99 • PlayStation • Prijs: f 114.95 Bfr.ca. 2075 • Fabrikant: 989 studios • Distributeur: Columbia Tristar • Tel.035-6250720

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 7,2 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

Xtom 3D • PC CD-ROM • Prijs: / 49 .95. Bfr.ca. 900 • Fabrikant: Jamie Software • Distributeur: Pro Distribution • Tel:020-4535135

GRAPHICS: 8,2 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Xtom 3D

Xtom 3D is een simpele, ouderwetse arcade flight-shooter alleen dan in een modern jasje. Volledige 3D gerenderde landschappen, obstakels, vijandelijke vliegtuigen en natuurlijk je eigen kist.
Je kunt kiezen uit drie verschillende typen: een soort jet, een vliegende robot en een klein, lel ruimteschip.
Je vliegt over diverse landschappen terwijl je een shitload aan vijandelijke spervuren, bommen en granaten moet ontwijken die je letterlijk om de oren vliegen. Bovendien kent ieder level een enorme eindbaas.
De explosies, powerups, extra gadgets en lichteffekten vliegen en vlammen door het beeldscherm waardoor het meer dan eens een onoverzichtelijke boel wordt, maar dat zal de schietgrage fanaten die even een snel, ongecompliceerd, adrenaline oppompend spelletje willen spelen, een zorg zijn.

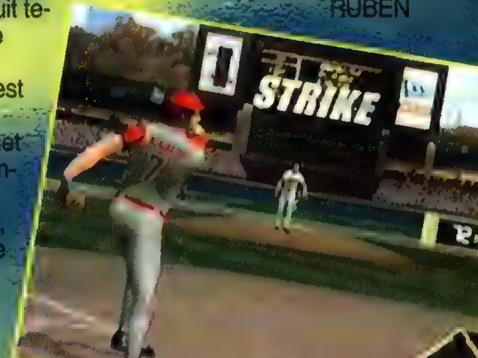
JAN

Allstar Baseball 2000 • Nintendo 64 • Prijs: / [illegible] Bfr.ca. [illegible] • Fabrikant: Acclaim • Distributeur: Infogrames • Tel:040-[illegible]

GRAPHICS: 9,0 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

Ze blijven maar komen, die baseball games. Misschien is dat wel goed want er zit de laatste tijd wel verbetering in.
Een mooi voorbeeld daarvan is Allstar Baseball 2000 van Acclaim. Deze game is in grafisch opzicht de mooiste die ik ooit heb gezien, met name doordat de bewegingen en stijlen van bijna alle Major League spelers zijn gesimuleerd. Hierdoor krijgt het spel een enorme variëteit want iedere speler tegen wie je speelt is anders, zelfs de gezichtsuitdrukkingen zijn die van de echte spelers. Zo maakt het dus echt uit tegen wie je balt.
Voor de rest is Terin AB2000 net als elke ander baseball game, een keuze uit het spelen van competitie of playoffs. De besturing is vrij tricky en vereist flink wat oefening. Gelukkig is er de mogelijkheid om jezelf rustig te trainen.

RUBEN



ALLSTAR Baseball 2000



Eeuwig leven

kom verder, word beter, leef langer

SNES

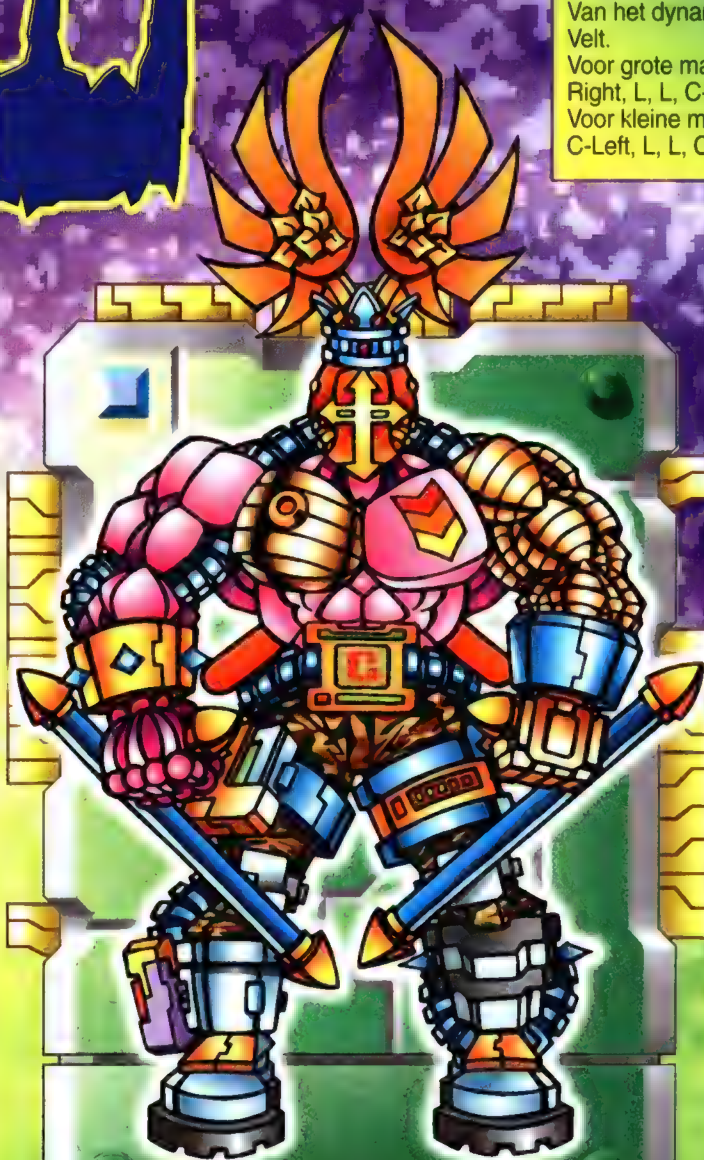
ALADDIN
Mr.Cook met tips uit den ouden doosch. Als je de SNES aanzet, moet je bij het rode logo in het begin intypen: boven, boven, boven, b, b, y, y, select, boven, onder, links, rechts, b, boven, y, links, select, onder.

Nu kun je alle levels en bonussen aktiveren.



NBA JAM'99
Van het dynamische duo Van Duivenvoorde & Velt.
Voor grote mannetjes: L, L, C-Right, L, L, C-Right, L, L, C-Right, Z.
Voor kleine mannetjes: L, L, C-right, L, L, C-Left, L, L, C-Left, Z.

N 64



Zucht, ik heb last van een slappe-winter-waar-blijft-de-lente-dip. En daar komt dan nog eens bij dat alles en iedereen maar wordt uitgesteld. C&C: TS? Halloooo? Daikatana? September pas. Earth 2150? Augustus! Interstate ' 82? Juni. Daar krijg ik toch zo erg uitslag in mijn liezen van. Daar word ik toch zo zwaar chagrijnig van. Daar gaan toch zo vreselijk mijn vullingen van bruizen. (ED haalt een glaasje water, tikt Jan op de schouder en maant hem vaderlijk tot rust.) Ed: "Hier Jan, ga Requiem maar even spelen." En zo kwam alles toch nog goed.
JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:
POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:
POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:
NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND:0909-9000000
(1 gulden per minuut)

BELGIË:0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

SOUTHPARK

Nog een tip van John van Duivenvoorde & David Velt.

Invoeren bij hoofdmenu, enter cheat, druk c-left of c-right in om van letter te veranderen, tik aan het einde B in, er staat dan boven aan je scherm welke cheat je hebt ingevoerd

Voor Phillip: PHAERT
Voor Terrence: RAFT
Voor Jimbo: STARINGFROG
Voor Ned: HAWKING
Voor Skinny: VEGGIEHEAVEN
Big heads: MEGANOGGIN
Pen en Inkt mode: PLANEARIUM.



N 64



N 64

NFL QUARTER-BACK CLUB'99

Rugby mode: RGBY
Mega injuries: HSPTL
Toothpick mode: TTHPCK
Big players: MRSHMLLW
Super size football: BCHBLL

METAL GEAR SOLID

PLAY STATION

Dave Janse heeft ook een tip voor MGS. Hoezo popi spel?

Ga naar b2 van de tank hangar en ga naar het stuk waar je de muren moest opblazen. Rechts van de laatste muur die je moest opblazen voor Revolver Ocelot is nog een muur die je kan laten exploderen. Als je dat doet, kom je twee deuren tegen. Ga door de level 4 deur en je kunt een camera pakken. Hiermee kun je overal in het spel foto's maken en opslaan op je memory card.



METAL GEAR SOLID

Roel Cool Korver als side-kick van Snake.

Pak in de cargo-truck eerst de Socom ga dan via de ventilatie schaft naar de tank-hangar. Pak de Cardbox en ga meteen weer terug naar de cargo-truck. Als je nu op de plaats van de Socom kijkt, vind je **een Nikita.**

PLAY STATION PU DEMO

METAL GEAR SOLID

PLAY STATION

Robbert Ouwehand uit Katwijk heeft nog een cheat voor MSG. Ik word zo nog eens gillend gek.

ONEINDIGE AMMO

Nadat je Sniper Wolf voor het eerst heb verslagen, word je gevangen genomen. Je wordt gemarteld door Ocelot. Als je de drie martelingen doorstaat zonder dood te gaan, zegt Ocelot dat je erg sterk bent. Je wordt de gevangenis in gegooid. Roep Campbell op en daarna Otacon. Die zegt dat hij naar je toekomt. Even daarna zegt de rondlopende soldaat dat Ocelot je wilt hebben. Je wordt weer gemarteld. Doorsta ook deze drie martelingen zonder dood te gaan. Otacon komt om je de cel uit te helpen. Meryl zal nu aan het einde van het spel niet dood zijn. Als je op de sneeuwscooter stapt, vindt Meryl de bandana. Laat de credits aflopen. Save dan het spel. De gesavede naam zal in het geel staan. Kies in het start-menu Load game. Kies dan het pas gesavede spel (die naam staat in het geel). Nu zit de bandana in je inventory. Vind het Socom pistool (of een ander wapen) en doe de bandana om. Als je schiet gaan je kogels niet op!

ABE'S EXODUS

Twan van der Loo op uittocht.

Tik deze cheats in het hoofdmenu in.

Alle filmpjes: (shift ingedrukt houden) ↑, ←, →, ←, →, ←, →, ↓

Alle levels: (shift ingedrukt houden) ↓, →, ←, →, ←, →, ←, ↑

PLAY STATION



METAL GEAR SOLID

De Xplorer codes voor Metal Gear Solid.

Onbeperkt leven
76595fea f57c
86595fea 755c

Onbeperkt leven (marteling)
7662c06a f77b
8662c06a 755b

Onbeperkt leven (ontsnapping met de jeep)
76610ec2 f65c
86610ec2 595a
7661b2d6 f65c
8661b2d6 595a

Onbeperkt leven (als je tegen Liquid vecht)
7664609e f51c
8664609e 595a

Alle wapens/onbeperkt munitie
b66a5756 595a
165fb166 59bb

Alle items (Ook Stealth en Bandana)
b66b5756 595a
165fb18e 59bb
865fb1c0 595a
b6575756 595a
165fb1be 59bb

Niet herladen
36601d9c 595e

Spelen op moeilijkheidslevel Extreme
7665edd8 5965
3665eeac 5959

STATISTIEKEN

0 Keer ontdekt
865fb1e4 595a

999 Mensen vermoord
865fb1e2 5c42

0 Times gesaved
865fb1f8 595a

0 Continues gebruikt
865fb1f2 595a

0 Rations gebruikt
865fb1f4 595a

Moeilijkheidsgraad Easy
3e5fb446 595a

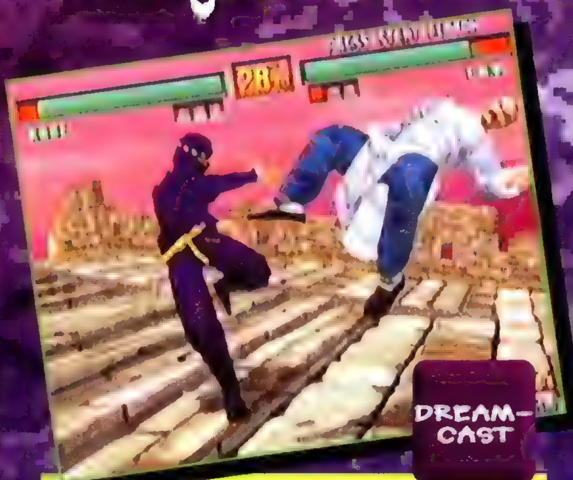
Moeilijkheidsgraad Normal
365fb446 5959

Moeilijkheidsgraad Hard
3e5fb446 595c

Moeilijkheidsgraad Extreme
3e5fb446 595b

PC





DREAM-CAST

SEGA RALLY 2

Mathijs van Dijk: scheur, vroem, sjees!
Alle auto's: druk bij de titelscherm op omhoog, omlaag, omhoog, b, a, links, b, b en omlaag.
Om in alle seizoenen te rijden: omhoog, links, omlaag, rechts, b, a, b, rechts en omlaag.



DREAM-CAST

PC



VIRTUA FIGHTER 3TB

Aart vd Werf gaat virtueel.
Doe het volgende om **tegen het alfabet-poppetje te vechten.**
Stap 1 - Ga naar het speler select screen, Ga naar Akira en druk op start
Stap 2 - Ga naar Lau en druk op start
Stap 3 - Ga naar Pai en druk op A
Doe de volgende dingen om **als het alfabet poppetje te vechten**.
Stap 1 - Ga naar Akira op het speler select screen en druk op start
Stap 2 - Ga naar Lion en druk op start
Stap 3 - Ga naar Pai en druk op A

VECHT ALS DE ZILVEREN DURAL

In de Training mode bij het speler select screen drukken op Start, X en A

VECHT ALS DE GOUDEN DURAL

In de Training mode bij het speler select screen op Start, Y en A drukken

ARCADE ACHTERGRONDEN

Select Teambattle, Normaal of de Training mode. Laat dan de teller in het stage select screen tot de nul komen

NIEUWE TRAINING MODE ACHTERGRONDEN

Ga naar de Training mode, houd Start in en druk op A in het stage select screen

ALTERNATIEVE STAGE ACHTERGRONDEN

Houd in het stage select screen Start en B ingedrukt

SLOW MOTION REPLAY

Druk op B voordat de instant replay begint

ALTERNATIEVE KOSTUUMS

Houd in het character select screen Start ingedrukt en kies een poppetje.



N 64

MORTAL KOMBAT 4

Wouter "FIGHT!" Krai.
Ga naar options en dan naar continues. Houd dan C-Links en C-Onder in. Er komt een gelach en als je dan iets langer wacht, krijg je een optie waarbij je **fatalities kunt inschakelen.** Ook is er een optie dat je na één keer winnen van een mannetje het spel hebt uitgespeeld. Je kunt maar één fatality inschakelen.

THIEF : THE DARK PROJECT

Deze cheats werken alleen in versie 1.33 aldus onze masterthief Martin Zinkweg uit Dordrecht.
Level skip: Druk tijdens het spelen op control-alt-shift-end
Geld cheat: Voeg in de dark.cfg directory de zin 'cash_bonus' toe
New mission cheat: Voeg in de dark.cfg directory de zin 'starting_mission x' toe. Voor x moet je het level waar je in wilt beginnen, in de plaats zetten. Als je nu een new mission opstart, begin je waar je wilt.
Basketballen: Zet het training level op expert, begin de training en als je klaar bent met sparren moet je meteen naar de tafel rennen, pak de sleutel en loop je sparringpartner achterna. Doe dit wel voordat de deur sluit. Als de gang dood loopt kan je nu met de sleutel een deur openen. Nu kom je in een basketbalhal. Je kan daar basketballen en de credits bekijken. Lachen!

FIFA 99

Winterstop of winners takes it all?
Vraag het Gert-Jan Eelde.
Voor een **winter-introduction**: tik tijdens het laden van het spel steeds WIN (gevolgd door enter).

PC



PLAY STATION

FIFA '99

Bas van Breugel uit Boxtel in balbezit.
Als je in balbezit bent, ga je naar het pauze menu en dan naar control select. Kies het andere team en houd de R2 button ingedrukt (de keeper komt nu naar diegene toe die de bal heeft). Als je de keeper in beeld ziet verschijnen, ga je weer terug naar control select en kies je je eigen team weer. Pass dan over en scoor. De rest van die helft zal de keeper elke keer uitkomen als jij de bal hebt.

BLOOD

Beetje bejaard dit spel maar wel een bloody klassieker. Zo vond ook Twan.
Ga naar level 4 van episode 1 (Bijvoorbeeld met: T, MARIO, 1, 4) en speel dit level totdat je aankomt in de kamer met de bak met slangen. Als je alle monniken hebt neergehaald, druk dan op het linker Warning-bordje op de bak. Hierdoor gaat achter de bak een deur open waar een paar vijanden uitkomen. Knal ze neer en loop de gang in (druk zonodig weer op het Warning-bordje, want de deur gaat vrij gauw weer dicht).
Aan het eind van de gang is **Duke Nukem opgehangen**. Daar kun je je fijn op uitleven (druk ook eens op spatie...).

PC

COMMAND & CONQUER

Tja, nu Tiberian Sun nog laaaaaang niet uitkomt, hebben we de eerste delen maar weer uit de kast gehaald. En bovendien een tip. Als je op een Harvester van de tegenstanders schiet met een recon bike, komt die achter je aan. Je kunt de **Harvester van de tegenstanders naar je basis lokken en dan mollen.**



SONIC ADVENTURE

Hans v.d. Brande uit St. Jansteen is er snel bij met deze cheat. Maar wat wil je ook met zo'n speedy gast als Sonic.
Als je Sonic Adventure uitspeelt met alle characters dan kun je **met super Sonic spelen.**
Als je de Sonic CD in de PC doet dan vind je in de 'EXTRA' file **wallpaper.**
Als je het spel met Amy speelt, als E120 je uit de gevangenis heeft gelaten, ga dan uit die area en speel het spel buiten om de veer te krijgen en de deur open te doen. Dan ga je terug naar de gevangenis en doe je de middelste cel open, pak dan het donkerblauwe ei en ga naar de A-life in de eierdrager. Dan warp je terug naar de eierdrager maar voor je teruggaat, wordt het spel gesaved. Het bewaren is voor de eieren in die area. Hierna druk je op start en verlaat je het spel. Dan ga je terug naar Amy's Adventure en ben je weer aan het begin van de cel. Herhaal deze volgorde en je krijgt **zoveel eieren als je wilt.**



TIP VAN DE MAAND

BALDUR'S GATE

PC

Iloy van den Berg heeft een super uitgebreide cheat voor een van de beste RPG's van het moment.
De locatie van items *(Druk op 'L' voor de coördinaten)*
Ring of Wizardry: Map: Friendly Arm Inn, x =2552 y =3670. Hij ligt onder een pijnboom in het midden van het meest zuidelijke gedeelte van de map.
Ankheg Armor: Map: Nashkell, x = 186, y = 2744, AR4800
Frost Wand: Map: Nashkell Mines, x = 165, y = 177
Ring of Protection +1: Map: 1 map ten zuiden van de friendly arm inn, x = 1004, y = 1114
Ring of Fire Resistance: Map: 1 map ten oosten van Nashkell mines, x = 1955, y = 2372
Scroll of Cloudkill and chromatic orb: Map: 1 map ten westen van Nashkell mines, x = 1793, y = 414
Gauntlets of Weapon Mastery: Map: Umbreelee temple in BG
Cloak of Protection +2: Map: Candlekeep Crypt, SW lege kamer
Ion Stone of Luck +1: Map: 1 map ten westen van Nashkell, slacht de eekhoorn af

TOMES

Tome of Dex: Ligt in een ton achter de black lily in de Thiefs guild in Baldur's Gate
Tome of Con: Ligt in het lighthouse screen, de rots achter de sirenes, de west-middelste rand
Tome of Wisdom: Ligt op een priester in Tymora's temple in Baldur's Gate. Ook in een tomb onder candlekeep
Tome of Str: Ligt in een tomb onder candlekeep
Tome of Chr: In gnoll fortress zuid-west in een grot
Tome of Int: Ligt in een boekenkast op de bovenste verdieping van wizards tower in Baldur's Gate



GEMS

Plaats een gem (een waardevolle zoals een pearl of een diamond) in een character's quick item slot. Plaats naast de gem een potion, zoals een heal potion. Verwissel hun plekken van quick item slot wanneer je nog steeds in het inventory scherm bent. Ga nu weer terug naar het 'main playing screen' en je zult zien dat je twee potions hebt i.p.v. één, maar een van de twee is de gem. Drink de potion die eigenlijk de gem is. Het doet verder niks aan je character behalve dat je nu de nep-potion verliest. Als je nu in je inventory kijkt, zie je dat je **65535 gems(!) in je quick item slot** hebt zitten. Dit gebeurt omdat, als je de potion drinkt, de computer 1 aftrekt van het aantal dat je had, maar omdat je er maar 1 hebt, maakt de computer er het meeste van wat je maar kunt hebben: 65535. Verkoop ze en word rijk!

EXTRA CHEAT

Edit baldur.ini, en voeg de zin Cheats=1 onder [Game Options] toe. Save baldur.ini en start Baldurs Gate. Druk tijdens het spelen op: ctrl-tab om in de console te komen waarin je de cheats tikt (ctrl-tab sluit ook de console weer). Druk na het invoeren op Enter.

DrizztAttacks(): Maakt een hostile Drizzt
DrizztDefends(): Maakt een friendly Drizzt
Midas(): +500 gold
CriticalItems(): Alle critical items uit het spel
FirstAid(): 5 healing potions, 5 neutralize poison potions, 1 stone to flesh scroll
TheGreatGonzo(): 10 killer chickens die jou verdedigen
CowKill(): CowKill spell
Cow Dungeon: Na het gebruiken van de Summon Cow Scroll hierboven, blijf je op een koe klikken om in een verborgen Cow Dungeon te komen!

PLAY STATION

SPYRO THE DRAGON

Laat Bas Schäfer maar schuiven!
Voor een **demo van Crash Bandicoot 3** moet je in het hoofdmenu de toetsen L1 en Driehoekje tegelijkertijd indrukken.

UPRISING 2

Ik at gisteren een bord bruine bonen en die is ook aardig uprising. If you catch my drift?
CHUMP –Invincibility (Press [M], type CHUMP, and then hit [Enter]
DANGEROUS -Unlimited weapons (Press [M] etcetera.)
TUFF ASS -Super weapons
SUPER CHUMP -Super speed, Invincibility
DANGEROUS CHUMP -Unlimited weapons, invincibility

OVERIGE CODES

Stormy: Rainy
way mo money: +5000.
Slick: Die
Done: Win scenario
Yoyo: Invicible
Clearsky: Clear
Flurry: Snow

PC

PLAY STATION

TRILL KILL

Secrets van Sjoerd van Willigenburg uit Utrecht (familie van Koffietijd Hans vroegen wij ons af?).
Voor Cain: Speel de Arcade mode uit in medium
Voor Judas: Speel de Arcade mode uit in hard
Voor Maruukka: Speel de Arcade mode uit in very hard
Gimp kan je alleen in de Practice mode spelen door deze mode uit te spelen met alle elf vechters en dan in het Practice menu L1+L2+R3+R4 vast te houden en dan met X hem te kiezen.
Twee geheimen arena's komen vrij als je de hard en de very hard uitspeelt
Geheime kleding voor de vechters: speel met de vechter waarvan je de geheime uitrusting wilt de practice mode uit en houd dan in het Arcade selectie-menu L1+L2 ingedrukt en kies hem dan met X.

SOUL BLADE

Joeri van Oeffel is erg bijdehand maar hij heeft wel gelijk. Read & weep!
" Ik las laatst jullie blad en dan in het bijzonder de preview van Virtua Fighter 3Tb. Daar zag ik bij een plaatje dat de first person view nieuw werd genoemd. Nou graaf dan Soul Blade nog maar eens op. Bij Soul Blade kun je namelijk ook in de first person view spelen. Hoe dan? Sluit een multi-tap aan in poort 1 van de PlayStation. Doe twee controllers in poort 1 & 2 van de multi-tap. Pak controller 1 en je kunt hiermee gewoon spelen, op controller 2 echter kun je het gezichtsveld van speler 1 veranderen door op R1 te drukken. Zo dus ook de first person view. (Houd wel in de gaten dat de besturing gewoon hetzelfde blijft als bij de normale view.)



PLAY STATION

NEED FOR SPEED III

Steven van Wort heeft een aardige tip om leuke auto's te downloaden.
http://3dracing.allgames.com/just-for-fun/nfs3cars/index.html

PC



STAR WARS: ROGUE SQUADRON

PC · N 64

Stephan Rogue Squadron leader Aarts uit Nieuwerkerk a/d IJssel coming in.

Vul bij het password het volgende in:

IGIVEUP: Oneindig veel levens
FARMBOY: Vlieg (soms) in de Millenium Falcon
MAESTRO: Muziek test
ACE: Maakt het allemaal iets moeilijker
TIEDUP: Vlieg (soms) in een Tie-Interceptor
TOUGHGUY: Alle powerups
DIRECTOR: Bekijk alle filmpjes
LUKEFEET: Speel als Luke Skywalker on foot cheat
MAESTRO: Muziek test code
RADAR: Betere Radar
CHICKEN: Kom bij het AT-ST level
Shield: Vlieg in de 'Jademoon' door de cayon heen, op een gegeven moment beland je bij een gebouw dat bewaakt wordt door een missile turret. Schiet het gebouw kapot en er zal een geel objekt liggen, pak het en je krijgt een nieuw soort shield waarmee je het in zware vuurgevechten veel langer uithoudt.
Beggars Canyon bonuslevel: Haal alle levels met een bronzen medaille
Death Star Trench bonuslevel: Haal alle levels met een zilveren medaille
Battle of Hoth bonuslevel: Haal alle levels met een gouden medaille



SETTLERS 3

PC

Mathijs van Dijk is een gesetteld man.

Zorg ervoor dat je, voordat je een Iron Ore Mine maakt, deze stappen volgt:

1. Bouw eerst een Grain Farm en een Waterworks
2. Dan een Pigfarm en een Slachthuis
3. En dan pas een Iron Ore Mine, met niet te vergeten een Iron Ore Smelting Works (natuurlijk moet je voordat je daar aan begint eerst genoeg mannetjes hebben. Bouw daarom eerst een Recidence)

SETTLERS 3

PC

Peter Voss is kort maar krachtig.
Als je <F8> ongeveer 20 seconden ingedrukt houdt en dan op 'G' drukt, krijg je **80.000 credits.**

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

PLAY STATION

Edwin van Hove uit Leersum vijlde zijn werpster bij en kraste op zijn kersverse Samuraizwaard de volgende heilige woorden.
Pauzeer het spel en druk op R2(3x), L2(3x), R2(3x), L2(6x). Ga verder met het spel voor een **nieuw wapen**. Herhaal de code om een ander wapen te krijgen.





ACTUA SOCCER 2:

PLAY STATION

Oké, Actua Soccer 3 is al een tijdje uit maar voor 2 doen we het ook nog. Met dank aan onze geheimzinnige inzender.

Tik de cheats in, in het hoofdmenu

gremlins

strandbal: l, r, l, ^, l, r, v, v
zwart-wit mode: beneden, ^, v, c, ^, beneden, ^
reuzen: ^, beneden, beneden, r, v, v, c, c
onzichtbare spelers: v, c, b, c, ^, r, v, l

QUEST FOR GLORY V: DRAGON FIRE

PC

Martijn Frazer is glorieus. Is het een cheat of is het een bug?
Laat iets vallen (maakt niet uit wat). Terwijl het valt moet je op de 'I' drukken om je inventory te openen. Hier selecteer je het voorwerp dat je net hebt laten vallen (het zit nog in je inventory!) en... je laat het weer vallen!
Nu liggen er twee dezelfde voorwerpen op de grond die je allebei kan oprapen.



COMMANDOS: BEYOND CALL OF DUTY

PC DEMO

Anetey Abbey commandeert.

Tik in tijdens spel: 1982GONZO en dan:

ctrl + i: Onsterfelijkheid
ctrl + shift +n: Next mission (dus uitgespeeld)
shift + x: Plaatst geselecteerde commandos onder de pointer

COURIER CRISIS

PLAY STATION

Met dank aan Michiel Meulemans.

Tik deze woorden bij het saven

fdfkfkhcjk: Je speelt als een panter
kfkfkfoekj: Je speelt als een gorilla
savageapes: Je speelt als een vis
finalsdfin: Je speelt als een alien
xfiftyonex: Bonus muziek





ROLLCAGE

Cheats van onze PC-racespecialist J.J.

Tik deze cheats in een willekeurig menu. Je hoort een sound als je het goed doet. Tik de cheat nogmaals om hem uit te schakelen.

BIGANDPINK: Hard difficulty
BRINGMEBACKTOEARTH: Gewone zwaartekracht
FLYMETOTHEMOON: Zwaardere zwaartekracht
JACKIMFLYING: Lichtere zwaartekracht
GIVEMESCORPIO: Scorpio League
GIVEMETAURUS: Taurus League
IAMALAZYBASTARD: Debug Menu
REFLECTIONS: Races zijn omgedraaid
TROTTERS: Expert difficulty
WARPSPEEDMRSULU: Super Turbo
WRECKEDONSPEED: Turbo



SPEEDBUSTERS

Waar zouden we toch zijn zonder de snelheid van Stijn.

Tik deze cheats in tijdens de race.

chopperview: De kleine kaart onderaan het scherm wordt een top-down cam (helikopterview)
fulofit: Oneindig nitro
tagkiller: Als je een tegenstander raakt, moet je opnieuw starten vanaf de startlijn
notimelim: Geen checkpoints in de Arcade mode



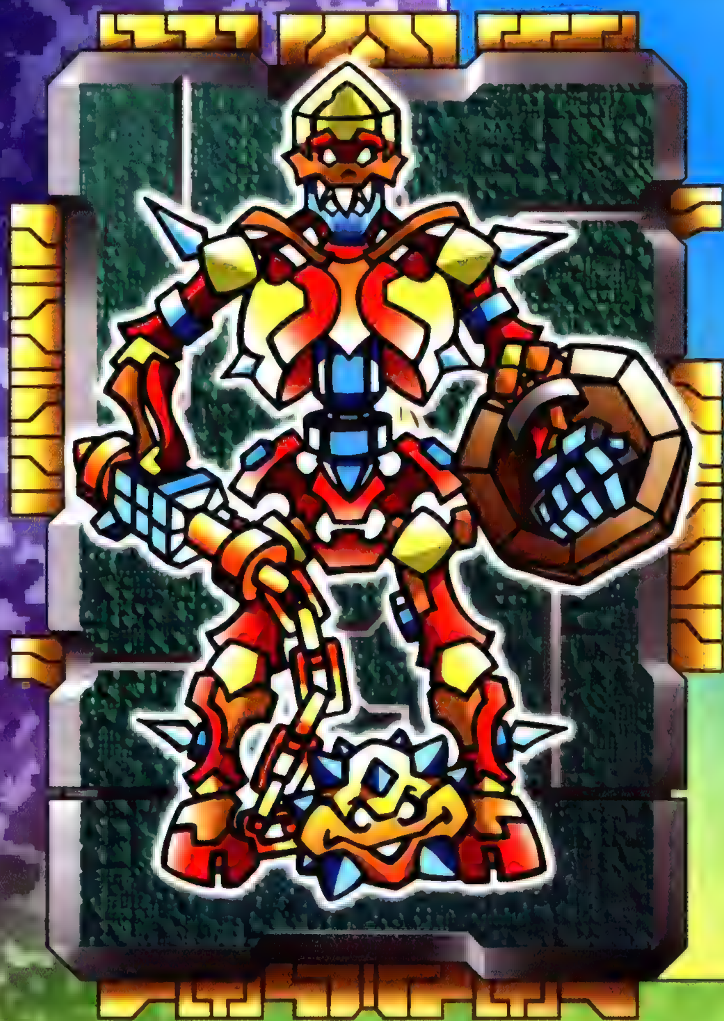
KNIGHTS & MERCHANTS

Quincy Hazen uit Wijlre: een ridder of een koopman? In plaats van een missie over te slaan met de 'storehouse cheat' kun je beter de missie uit de datafolder van het spel halen. Als je deze missie nu speelt, blijft het beeld even zwart dan springt het om en heb je **gelijk gewonnen**! De storehouse cheat kun je namelijk niet in ieder level gebruiken.

ZELDA 64

N 64

Maskertje hier, maskertje daar, Harry de Bruin zet ze voor je klaar.



Waar verkoop je alle vier de maskers (alleen jonge Link)?

HET KEATON MASKER

Laat de brief die je van Zelda hebt gekregen aan de wachter lezen in Kakariko Village voor de ingang van Death Mountain. Hij vraagt of je een masker voor hem haalt, haal het masker op bij de Happy Mask shop. Verkoop het aan de wachter en je krijgt je rupees. Ga weer naar de Happy Mask shop en betaal de verkoopprijs terug, leen nu het nieuwe masker.

HET SKULL MASKER

Ga naar Lost Woods en ga linksaf, ga op de boomstronk staan met het masker op. Speel Saria's Song en praat met het fluitende mannetje, hij koopt het masker van je. Doe hetzelfde als met het Keaton masker en haal het Spooky masker.

HET SPOOKY MASKER

Ga naar de begraafplaats in Kakariko Village, draag het masker en praat met het kleine kind en hij koopt het van je. Doe hetzelfde als met de vorige maskers en haal het Bunny Hood masker.

HET BUNNY HOOD MASKER

Ren rondjes om Lon-Lon Ranch tot je een hardlopende man ziet, praat met hem als hij op de grond gaat zitten met het masker op. Hij koopt het van je. Ga weer terug naar de Happy Mask shop, betaal het geld en je kan vier andere maskers lenen. Dit lukt alleen als je Jabu-Jabu's Belly hebt verslagen.

MASK OF TRUTH

Leen de Mask of Truth, ga naar een Gossip stone (dat zijn die stenen waar je de tijd ziet als je er tegenaan slaat). Draag het masker bij zo'n steen en je krijgt een tip.

SINKING LURE

Ga naar Lake Hylia naar de visvijver, leen een hengel. Zwem en zoek een Sinking Lure, meestal vind je hem op een van de boomstammen in het water.

HYRULE LOACH

Ook is er een geheime vis in de vijver, hij lijkt op een aal en wordt de Hyrule Loach genoemd, vaak zit hij tussen de waterlelies hij kan wel 30 pond wegen. Als je bij de visvijver bent, kan je proberen de hoed van de eigenaar aan de haak te slaan, hij wordt kwaad en schreeuwt naar je.

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR
POWER UNLIMITED (powersales)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS ADRES!

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen geplaatst worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse?
Neem contact op met VNU Business Publications,
Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708
voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

NINTENDO

Te koop: Nintendo 64 + 2 spellen James Bond en Grand Prix + rumble pack + extra controller. Prijs ƒ425,-. Tel.023-5632317, vraag naar Jeffrey.

Te koop: Star Wars Rogue Squadron voor de N64. Prijs ƒ90,-. Tel.0599-587342, vraag naar Erwin.

Te koop/te ruil N64 spellen: Cruis'n USA ƒ75,-, Turok 1 ƒ75,-, Dark Rift ƒ75,-, War Gods ƒ75,-, Mischief Makers ƒ65,-, Bomberman ƒ65,- ruilen tegen FX Zero, Zelda of Body Harvest. Tel.013-4562158, vragen naar Jan (Tilburg).

Te koop voor Game Boy: Double Dragon ƒ10,-, WF Superstars 2 ƒ10,-, 52 in 1 spel ƒ15,-. Tel.0180-422216, vraag naar Dennie (Ridderkerk).

Te koop: N64 + 11 spellen + 2 joysticks + alle kabels en de volgende spellen: WCW/NWO Revenge ƒ80,-, WCW/NWO World Tour ƒ75,-, Clayfighter ƒ60,-, Blast Corps ƒ65,-, NBA Hangtime ƒ55,-, Turok 64 ƒ60,-, Wayne Gretzky Hockey ƒ60,-, Mario 64 ƒ60,-, Pilotwings ƒ55,-, International Superstar Soccer ƒ50,-, Fifa 64 ƒ25,-. Dit alles in 1 koop voor ƒ499,-. De snelste koper krijgt er een Zelda 64 boek bij. Tel.06-51023271 of Tel.0570-657004, vragen naar Bas (Deventer).

Te koop: NES met 6 spellen en 1 cassette met 260 spellen in 1 en met pistool en 2 controllers, adaptor en aansluitkastje. Prijs ƒ250,-. Tel.033-4633511 (Amersfoort), vraag naar Julien.

Te koop: Nintendo 64 (compleet) met 1 controller en Pilotwings 64 voor ƒ190,-. Tel.073-6444260, vraag naar Jeffrey.

Te koop voor N64: NHL Breakaway '98, Mario 64, Nagano Winter Olympics. Prijs ƒ70,- per stuk, alles is in goede staat. Tel.0299-372302 (Edam), vraag naar Arjan.

Te koop/te ruil voor N64: Formule 1 World Grand Prix voor ƒ75,- of ruilen tegen Mission Impossible. Tel.0499-399949, vraag naar Michael, bellen na 17.00 uur.

Te koop: SNES + 2 joysticks met alle kabels (incl. scart-kabel) en 12 spellen + Super Game Boy. Alles voor ƒ375,-. Geen vervoer. Tel.011-242775 (België). Bellen na 17.00 uur en vragen naar Borislav.

Te koop/te ruil: Star Wars SOTE voor de N64 voor ƒ99,95 + boekje + doos. MK Mythologies 64 voor ƒ99,95 of ruilen voor de volgende spellen: Turok 2, Goldeneye of Banjo Kazooie, ook met doos en boekje. Bellen of schrijven naar: Danny, Bloemstraat 89, 3014 KE Rotterdam. Tel.010-4046937.

Te koop voor N64: Wave Race ƒ65,-, Lylat Wars (excl. rumble pack) ƒ70,-, Mortal Kombat 4 ƒ80,-, Goldeneye (+ alle cheats) ƒ90,-, Mario Kart 64 ƒ70,-. Alles is zo goed als nieuw incl. boekjes. Tel.0486-462495, vraag naar Rob.

Te koop: N64 met 2 controllers, rumble pack, memory card en de spellen Goldeneye en World Cup '98 voor ƒ400,-. Ook te koop: SNES + 2 controllers en 1 spel voor ƒ75,-. Geen vervoer. Tel.0251-656381, vraag naar Hylke.

Te koop voor N64: MK Trilogy ƒ80,- met boekje en doos + cheats. Tel.076-5417537 (geen vervoer), vraag naar Alexis.

Te koop: SNES + 2 controllers + de Nintendo Scope 6 + de spellen Street Racer, Choplifter 3, Sensible Soccer, Sunset Riders, World Cup Striker en F-Zero voor maar ƒ250,-. Alles compleet en in goede staat. Bij koop af te halen. Tel.077-3827210 (vraag naar Luc), Venlo.

Te koop gevraagd: N64 met Mario 64 of Zelda voor niet al te veel geld. Tel.0345-510212, vraag naar Guido.

Te koop gevraagd: Spellen en/of accessoires voor de N64. Over de prijs worden we het wel eens. En vervoer kan misschien geregeld worden, graag in de buurt van Nijmegen. Bel of schrijf naar: R.J.C. Kraan, Abersland 35-17, 6605 PP Wijchen. Tel.024-6453307, vraag naar Robin.

Te koop: SNES + 2 controllers + 6 spellen o.a. Lufia + Megaman X, alles met doosje en boekje. Vraagprijs ƒ250,-. Tel.0594-642195, vraag naar Denny (Marum, prov. Groningen).

Te koop: N64 met Diddy Kong Racing, Extreme-G, Lylat Wars, Mario Kart 64, Mischief Makers, Pilot Wings 64, Star Wars, Super Mario 64, Turok en Wave Race 64, met 1 extra controller, rumble pack en 1 Mb memory card voor ƒ850,-. Tel.0596-634959, vragen naar Danny.

Te koop voor N64: Turok DH ƒ60,-, ISS 64 ƒ60,-, Extreme G ƒ65,-, Diddy Kong Racing ƒ70,-, 1080∞ Snowboarding ƒ90,-. Alles is compleet met doosje en handleiding. Tel.0182-381691, Schoonhoven (ZH), vraag naar Jesper.

Te koop/te ruil voor N64: Turok 2 ƒ100,-, Mission Impossible ƒ80,-, Diddy Kong Racing ƒ70,-. Ik wil graag ruilen voor Star Wars 2, F-Zero X of Extreme G 2. Ik heb geen vervoer, kan via de post. Tel.0117-452557 (Oostburg), vraag naar Louis.

Te koop voor N64: International Superstar Soccer 64 NTSC-USA versie. Zo goed als nieuw, met doosje en handleiding. Prijs ƒ65,-. Tel.0182-523454, bellen na 18.00 uur (Gouda).

Te koop voor de Game Boy: Adventure Island 2 en Super Hunchback (zonder verpakking en instructie boekje), in goede staat. Per stuk ƒ12,50, samen ƒ20,- (gratis plastic spelhoesje + vervoer voor snelle bellers). Tel.0594-213602, Grijpskerk (Gr.).

Te koop: SNES + 3 controllers + 9 spellen o.a. Lion King, Super Mario, Donkey Kong Country. Tevens Scope en Super Game Boy. Bijna alles in doos en met handleiding. Prijs ƒ250,-. Tel.010-4470915, vraag naar Nicky (Rotterdam).

Te koop: SNES met de spellen: Super Mario Allstars, Kick Off 3 European Challenge, Lamborghini American Challenge, Kuifje in Tibet en Belle en het Beest. Twee joypads en een Super Game Boy + kabels. Prijs ƒ225,-. Tel.0416-330599, vraag naar Stefan (Waalwijk) ik heb geen vervoer.

Te koop: N64 + X-treme pack + 2 controllers en 7 spellen: Zelda, Diddy Kong Racing, F1 World Grand Prix, Fifa '64, Super Mario 64, Blast Corps en Banjo Kazooie. Alle spellen in doosjes + boekjes. Vaste prijs ƒ650,-. Tel.0597-521607 (Nieuweschans, Groningen), bellen na 19.00 uur, vraag naar Rodney.

Te koop gevraagd voor de NES: Spellen zoals o.a. Zelda, MB 2, Lolo 2 + 3, Pac Man, Boulder Dash, Dr. Mario enz. Geen vechtspellen. Graag met doosje en handleiding. Moet in goede staat zijn. Liefst uit de omgeving van Someren (NB). Tel.0493-494465, vraag naar Tom.

Te koop: Game Boy + Turtles + Zelda + Mortal Kombat 2 + Super Mario 2 (geen handl.) voor een goedkope prijs. Tel.077-4743038, vraag naar Jordi (Reuver).

PC

Te koop: Magic Music Maker V.3.0 (2 cd's), Fatal Racing, Theme Park, Nascar, Mortal Kombat 2, CM '96/'97, Commandos, Carmageddon 2. Alles incl. doosje. Demo voor de 1e beller. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0251-238480, vraag naar Folmer (Heemskerk).

Te koop/te ruil: Monster VooDoo 2 8 Mb van Diamond of 3D Blaster VooDoo 2 8 Mb van Creative Labs voor ƒ230,- per stuk en AGP videokaart met Intel 740 chip 8 Mb voor ƒ100,-. Ik kan ook ruilen Monster 8 Mb tegen jouw 3D Blaster 8 Mb of andersom. Tel.072-5640128 (Alkmaar), vraag naar Anton.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Swat 2 voor ƒ80,-, World Football '98 voor ƒ30,-, Screamer Rally voor ƒ35,-. Alles is in goede staat met doos en boekje (behalve Screamer Rally, die heeft geen boekje) of ruilen tegen Dark Forces 2 Jedi Knight, Monkey Island 3 of Grand Theft Auto. Tel.043-3614782, vraag naar Thijs. Liefst bellen tussen 15.00 en 21.30 uur. Wie snel belt krijgt een gratis CD-Rom.

Te koop: Gravis Multiplayer PC GRLP game system met 2 sports pad. In doos, als nieuw. Prijs ƒ50,-. Tel.010-2160627, bellen tussen 18.00 en 20.00 uur.

Gezocht: Ik ben op zoek naar LBA 2, ik wil hem ruilen tegen Tomb Raider 2. Bel na schooltijd naar Menno. Tel.0346-241895, liefst in de buurt van Utrecht.

Te koop op CD-Rom: Champions League '96/'97 ƒ30,-, Tomb Raider ƒ25,-, EK '96 ƒ5,-, alles compleet met doos + handleiding. Tel.038-4223432 (Zwolle), vraag naar Joeri.

Te koop: Soundblaster 16 PnP + CD-Rom 2 speed samen voor ƒ60,-, SB los ƒ50,-. Tel.070-3200553, bellen tussen 16.00 en 18.00 uur (behalve op dinsdag), vraag naar Lauwerens (Den Haag e.o.).

Te koop op CD-Rom: Unreal, Forsaken, Rage Incoming. Alledrie in 1 koop. Vraagprijs ƒ100,-. Tel.0172-498186, vraag naar Bastiaan.

Gevraagd: Wie kan mij Quake 2 voor een redelijke prijs verkopen. Tel.076-5417537, vraag naar Alexis (geen vervoer).

Te koop/te ruil: Commandos ƒ60,- of ruilen tegen The X-Files. Cyrix P166+ processor (133 Mhz) ƒ100,-, Mystique 3D videokaart 4 Mb ƒ100,-. Tel.013-5054528, vraag naar Felix.

Te koop/te ruil: Carmageddon voor ƒ29,95 of ruilen tegen Trespasser The Lost World. Bellen of schrijven naar Bloemstraat 89, 3014 KE Rotterdam. Tel.010-4046937, vraag naar Danny.

Te koop op CD-Rom: Motoracer, Duke Nukem 3D, 11th Hour, Virtual Pool, Rebel Assault 2, Time Commando, Expect No Mercy, Destruction Derby 2, Red Alert, LBA 1 of 2, Syndicate Wars, Fifa '98. Alles compleet met doos en handleiding, behalve Rebel Assault 2 en Virtual Pool. Prijs ƒ30,- per stuk. Alles in 1 koop ƒ300,-. Tel.013-5714255 (Tilburg).

Te ruil: Mijn Destruction Derby, KKND, Carmageddon, Redneck Rampage + add-on, Warcarft 2 + 2 add-ons, Blood tegen jouw Swat 2, Starcraft of Motocross Madness. Eventueel 3 tegen 1. Veel extra spellen er gratis bij (EWJ 1 + 2, Fifa '96, Euro '96, demo's). Eventueel per post. Tel.035-6935205 (Bussum), vraag naar Erik.

Te koop: Compaq Presario Desktop computer. Pentium 133, 16 Mb waarvan 2 Mb videogeheugen, 8x spec CD-Romspeler, 2,0 vaste schijf, luidsprekers geïntegreerd, 16 bits stereogeluid, kleurenbeeldscherm, muis, toetsenbord + software. Vraagprijs ƒ750,-. Tel.026-3116022, vraag naar Mike.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Game Classics 4 ƒ10,-, Fifa Soccer '96 ƒ15,-, Complete Onside Soccer ƒ15,-, Silver Label Sport Games ƒ10,-, Rise of the Triads: "The Hunt Begins" ƒ15,-, Game Head Volume 7 ƒ10,-, The Preview Collection 2 ƒ10,-. Of 4 spellen ruilen tegen Police Quest Swat, GTA of tegen Larry 7. Tel.0411-683442, vragen naar Mark (Boxtel). Geen vervoer.

Te koop: Sin, Unreal, Mortal Kombat 4, Heretic 2 en nog veel meer voor een lage prijs. Sin b.v. mag je hebben voor ƒ35,-. Tel.0495-521361, vraag naar Mehdy (Weert).

Te koop: Duke Nukem 3D + Duke Nukem 2 + Duke It Out in DC, Redneck Rampage, Red Shift 2, Constructor. Over de prijs worden we het wel eens. Alles in 1 koop voor ƒ75,-. Alles met handleiding en doosjes. Tel.0345-510212, vraag naar Guido.

Te koop: Ridge Racer ƒ25,-, WipeOut ƒ25,-, F1 ƒ30,- en RE 2 ƒ40,-, Tomb Raider 2 ƒ40,-, Men in Black ƒ40,-, Fighting Force ƒ35,-. De 1e beller krijgt 2 gratis demo discs. Tel.075-6288042, vraag naar Erwin.

Te koop: Grand Prix X '97 (uitbreiding voor Grand Prix 2) ƒ15,-, Competitie Manager '97/'98 ƒ20,-, WK Voetbal Avontuur ƒ17,50. Allemaal inclusief handleiding. Tel.010-4747887, bellen na 4 uur en vragen naar Erik.

powersales

Te koop op CD-Rom: Red Alert ƒ30,-, Moto Racer ƒ25,-, Nuclear Strike ƒ25,-, Formula Karts ƒ25,-, Dungeon Keeper ƒ25,-, Tomb Raider ƒ20,-, Theme Hospital ƒ20,-, Demarrage ƒ15,-, A2 Racer ƒ10,-, Microsoft Football ƒ5,-, 2 demo-cd's à ƒ5,-. Alle spellen met doos en boekje (als dat er bij zat, toen ik het kocht). Woon je in de buurt van Ede, bel dan naar Robbert. Tel.0318-639436.

Te koop: Fifa Soccer Manager, Competitie Manager '97/'98, Fifa '96, EK '96 en demo's van o.a.: Redline Racer en nog meer demo's. En voor degene die een spel koopt ook codes voor hun favoriete spel. Te ruil gevraagd of tegen betaling: Destruction Derby 2. Tel.0522-260186, vraag naar Hans of E-mail: gizmo2@free-mail.nl (Meppel).

Te koop op CD-Rom: World Cup '98 ƒ25,-, Actua Soccer 2 ƒ20,-, Need for Speed 2 SE ƒ25,-, Redneck Rampage ƒ10,-, Nascar Racing 2 ƒ15,-, World Football '98 ƒ15,-, Screamer 2 ƒ10,-, International Rally Championship ƒ20,-. Alles met doos en handleiding. Tel.0512-513401, vraag naar Erwin (Drachten, Friesland).

Te koop: Chantech moederbord 100 Mhz inclusief. handleiding ƒ199,-. Voor snelle bellers gratis het spel SIM City Classic erbij. Telefoon0297-341221 (Aalsmeer), bellen na 15.00 uur en vragen naar Rolf.

Te koop/te ruil op CD-Rom: A2 Racer 2 ƒ35,-, Duke Nukem 3D ƒ15,-, KKND 1 Xtreme ƒ15,-, Take No Prisoners ƒ15,-. Alles met doos en handleiding. Bel na schooltijd (16.00 uur) en vraag naar Stefan. Tel.0594-506047 (Zuidhorn).

Gezocht: De CD-Rom van Moto Racer 2 of Colin McRae Rally ruilen voor Moto Racer 1. Tel.0187-619900 en vraag naar Dominic (Goeree-Overflakkee), liefst ruilen in de buurt van Rotterdam.

Te koop: Intel Pentium 166 MMX, 64 Mb RAM, 2,2 Gb HD, 24x CD-Rom, 1.44 floppy, 33k6 modem, 16 bits geluidskaart + boxen, toetsenbord + muis, 2 Mb S3 Virge videokaart, gamepad, microfoon, Windows '98 op CD-Rom. Bel voor de prijs. Tel.0416-331369, Waalwijk, vraag naar Jos.

Te koop op CD-Rom: Toonstruck ƒ30,-, Worms 1 ƒ7,50, Fort Boyard ƒ10,-, Magic Carpet ƒ10,-, Star Wars: Rebel Assault ƒ25,-. Alles samen voor ƒ75,-. De snelste bellers krijgen er ook nog een demo bij. Tel.0165-547535, geen vervoer, vraag naar Harald.

Te koop op CD-Rom: Police Quest Swat 2 ƒ60,-, Total Annihilation ƒ30,-. Met doos en handleiding. Destruction Derby 2 ƒ20,-, Theme Park ƒ25,-. Tel.0492-590322, vraag naar Rick (Helmond).

Te koop op CD-Rom: Carmageddon 2 ƒ35,-, Need for Speed 3 ƒ35,-, Fifa '99 ƒ40,-, Diablo ƒ20,-, Star Craft ƒ20,-, Tomb Raider 1 + 2 ƒ20,-, C&C Red Alert + Counterstrike ƒ40,- of alles samen voor ƒ125,-. Tel.020-6222407, vraag naar Ilyas (Amsterdam).

Te koop: ATX Midi Tower Intel Pentium II 350 Mhz, Asus P2B bx atx moederbord, 64 Mb SDRAM dimm 100 Mhz, 6,4 Gb Ultra DMA II harddisk, 36 speed CD Rom, Creative 16 bits soundblaster, 80 watt speakerset Diamond Viper 550 16 Mb AGP videokaart, 17 inch CTX monitor, 33k6 Data Fax Voice Modem. 1 jaar garantie. Prijs ƒ2950,-. Tel.040-2431349, vraag naar Bart (Eindhoven).

Gezocht: Transport Tycoon voor de PC. Tel.0546-473749, bellen na 18.00 uur, omg. Almelo i.v.m. vervoer. Vraag naar Geert-Jan.

Te koop: Need for Speed 2 ƒ20,-, Carmageddon ƒ20,-, Mortal Kombat 3 ƒ15,-, Future Cop LAPD ƒ40,-, Red Alert + The Aftermath ƒ50,-, International Rally Championship ƒ15,-, Kick Off '97 ƒ10,-, A2 Racer ƒ10,-. Alles in 1 koop ƒ150,-, alles met doos en boekje in perfecte staat. Te koop: Stuur met rem en gaspedalen met boekje voor maar ƒ100,-. Tel.040-2530419, vraag naar Marc (Veldhoven).

Te koop/te ruil: Red Alert ƒ20,- (2 cd's), Fifa '99 ƒ45,-, Destruction Derby 2 ƒ10,-, Harvester ƒ15,- (3 cd's), Premier Manager '98 ƒ20,-, Competitie Manager '97/'98 ƒ10,-, World Cup '98 ƒ10,-. Of ruilen voor 1 van deze spellen: Police Swat 2 of GTA of Settlers 3. Over de prijs kan gesproken worden. De meeste spellen met doos en handleiding. Tel.0181-632072 (Spijkenisse).

Gevraagd: Het spel Sim Farm, in goede staat. Tel.035-6024079 (Soest), bel na 6 uur en vraag naar David.

Te koop(gevraagd)/te ruil: Jouw Broken Sword 1 + 2 en Curse of The Monkey Island 1 + 2 en mijn Competitie Manager '96/'97 (hoesje van de cd is niet in perfecte staat), De Jacht door de Eeuwen + Demo EDU Pakket 1 + 2 + 3 in perfecte staat met doosje en boekje, de complete walk-through v.d. X-Files (wel in het Engels), snelle bellers krijgen een paar demo's gratis zoals Small Soldiers, Starcraft, Star Siege en Super Bike. Tel.046-4428232 en vraag naar Laurens (Jabeek).

Te koop: Bedlam ƒ10,-, Enemy Nations ƒ10,-, Destiny ƒ10,-, Battlecruiser 3000 AD ƒ10,-, VOC ƒ70,-, Holiday Island ƒ30,-, Earth 2140 ƒ10,-, Demarrage ƒ30,-. Alle spellen zijn in goede staat, met doos etc. Ik heb geen vervoer en ik ruil niet. Tel.0497-516440, vraag naar Geert.

Te koop: Settlers 3 of ruilen tegen Age of Empires 2 of Add Ons hiervan. Kan per post. Tel.0229-573654 (Wognum), bellen na 3 uur of in het weekend.

Te koop: Het spel SCARS (wegens een defecte 3DFX kaart) helemaal nieuw, 0 keer gebruikt, voor ƒ55,-. Als je snel reageert krijg je gratis het spel A2 Racer 1 erbij. Tel.0519-296280, vraag naar Jan Willem.

PLAYSTATION

Te ruil: Croc ruilen met Command & Conquer tegen jouw C&C Red Alert of tegen C&C Retaliation. Tel.0497-387035 (Bladel), bellen na 17.00 uur en vraag naar Roy.

Te koop/te ruil: Parasite Eve ƒ50,-, Gran Turismo ƒ40,-, Tekken 2 ƒ35,-, Die Hard Trilogy ƒ30,-. Te koop of te ruil, alles in 1 koop voor ƒ120,-. Tel.040-2511245, vraag naar Soheil, bellen na 18.00 uur.

Te koop: Slam 'n Jam '96 ƒ15,-, Resident Evil ƒ40,-, Crash Bandicoot ƒ35,-, Tekken 2 ƒ35,-, Tomb Raider ƒ40,-, Toca Touringcar Championship ƒ40,-. Tel.046-4854427, vraag naar Michelle (Limburg).

Te ruil: Mijn Need for Speed 3 tegen jouw Fifa '99. Tel.0592-614137, vraag naar Jeroen (Norg, Dr.).

Te koop: Destruction Derby 2 ƒ50,-, Area 51 ƒ40,-. Beide spellen zijn origineel. Tel.06-55560160 (Utrecht), geen vervoer, vraag naar Paul. Spelletjes eventueel ook te ruil.

Te koop: Nuclear Strike ƒ45,- en Croc ƒ45,- of samen voor ƒ80,-. Beide spellen zijn origineel en onbeschadigd. Tel.079-3418226, ik heb geen vervoer, vraag naar Roman (Zoetermeer).

Te ruil aangeboden: Final Fantasy 7, MediEvil, Alundra. Gezocht: Ghost in the Shell, Metal Gear Solid, Megaman Legends of een ander spel. Tevens gezocht: Tips en oplossingen voor Breath of Fire 3 en Wild Arms. Tel.020-6177118, vraag naar Joe.

Te koop/te ruil: Tomb Raider 1 ƒ25,-, Air Combat ƒ20,-, Rayman ƒ20,-, Need for Speed 2 ƒ25,-, Destruction Derby ƒ20,-, Tekken 1 ƒ25,-, Fifa Soccer '96 ƒ20,-, Crash Bandicoot 2 ƒ30,-, Cool Boarders ƒ35,-. Alles in 1 koop voor ƒ175,-. Of 3 spellen naar keuze voor Metal Gear Solid (PAL versie). Tel.0315-655545, vragen naar Eric (Dinxperlo).

Te koop: PSX met 2 controllers (1 Dual Shock) + memorycard, 17 games waaronder: Fifa '99, Gran Turismo, Tomb Raider 1 + 3 etc. Bel voor de prijs naar Erik. Tel.043-3473606 (Maastricht).

Te ruil: Pandemonium 2 tegen Crash Bandicoot 2, 3 of Resident Evil. F1 '98 en Need For Speed tegen Carmageddon 2: Carpocalypse Now. Tekken 1 tegen MK 2 of 3. Tekken 2 tegen Ultimate MK 3 of MK Trilogy. Tel.0032/25320339 voor Nederland en Tel.025320339 voor Belgie. Vragen naar Erik.

Te koop: Gran Turismo ƒ40,- en Resident Evil 2 ƒ45,-. De spellen zijn origineel en onbeschadigd en in perfecte staat. Tel.079-3614961 (Zoetermeer), vraag naar Sabbah.

Te koop: Tomb Raider 3 ƒ85,-, Tenchu ƒ85,-, Fifa '99 ƒ85,- en multitap ƒ40,-. Twee spellen voor ƒ150,-. Tel.0521-523935 (Steenwijk).

Gevraagd: Wie heeft voor mij het spel Treasures of The Deep (voor PSX), het liefst compleet met boekje en doosje. Over de prijs worden we het wel eens. Niet per post. Tel.030-6038238 (omg. Nieuwegein). Bellen tussen 18.00 en 22.00 uur. Vragen naar Kasper.

Te koop: Tenchu ƒ75,- of ruilen tegen het PSX spel Legends of een ander leuk (nieuw) spel. Tel.036-5371394, vragen naar Rob.

Te koop: PlayStation met 2 controllers, memorycard en 22 topspellen o.a.: Resident Evil 2, NFS 3, Crash Bandicoot 3, Tekken 3, Fifa '99 en nog veel meer toptitels. Prijs ƒ775,-. Ook te koop: Diverse PlayStation hardware nl. stuurtje + gaspedaal, gun + spel of funboard. Tel.040-2426252, vraag naar Robbert (Eindhoven).

Te koop/te ruil: Tomb Raider 3 ƒ15,-, Toca 2 ƒ17,50, Road Rash 3D ƒ15,-, V-Rally ƒ15,-, Need for Speed 3 ƒ15,-, Resident Evil 2 (2 cd's) ƒ20,- of ruilen tegen een leuk spel. Op = op. Alleen in Zoetermeer vervoer. Tel.079-3613772 of Tel.0621-698762 (Zoetermeer), vraag naar Brian.

Te ruil: Mijn Tomb Raider 2 + World League Soccer '98 tegen jouw Resident Evil 2. Tel.0487-594667, vraag naar Joost. Bellen na 18.00 uur, omg. Nijmegen.

Te koop: PSX met 3 controllers (1 Dual Shock) + 2 memorycards + multitap + 2 PSX codeboeken + 13 spellen o.a. Fifa '99, NBA Live '99, Crash Bandicoot 3, Toca 2, Tenchu, Tekken 3, Resident Evil 2 etc. + vele demo's. Nog geen jaar oud. Prijs ƒ900,-. Tel.040-2869161 (Geldrop), vraag naar Michel.

Te koop gevraagd: Need for Speed 3. Niet illegaal of gekopieerd. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0318-524456 (Veenendaal). Bellen op maandag t/m vrijdag tussen 18.00 en 19.00 uur. Vraag naar Steven.

Te koop/te ruil: Tekken 2 ƒ30,- of ruilen tegen een ander leuk spel voor de PSX. Er kan ook een ander bedrag geboden worden. Tel.0111-415441 (bellen na 4 uur en vragen naar Harro).

Te koop: Revolution X ƒ60,-, Battle Arena Toshinden 3 ƒ90,-, Commander Joypad ƒ30,-. De spelletjes zijn in een goede staat en met boekje. Vraag naar Leroy of Lesley. Tel.0297-340850 (Rijsenhout).

Gevraagd: Ik ben op zoek naar Chessmaster 3D voor de PlayStation. Tel.0348-425419, vraag naar Willy (Woerden).

Te koop: Rushdown voor de PSX, nog ingepakt, nooit gebruikt, met handleiding. Prijs n.o.t.k. Tel.0511-469815, vraag naar Jan.

Te koop: Destruction Derby 1, Crime Killer, Tekken 2 voor ƒ20,- per stuk. Rapid Racer ƒ70,- en Need for Speed 2 ƒ25,- en een PlayStation-stuur ƒ100,- (het stuur is maar 2x gebruikt). Tel.0226-453409, vraag naar Miranda of Dave.

Te koop: Resident Evil Directors Cut ƒ35,-, International Superstar Soccer Pro ƒ25,-. Als je ze allebei wil kopen ƒ50,-. Tel.0251-672275 (Castricum), vraag naar Neil, Sean of Leon.

Te koop: Tomb Raider ƒ25,-, Tomb Raider 2 ƒ35,-, Twisted Metal 2 ƒ30,-, Crash Bandicoot ƒ25,-, C&C ƒ25,-, Castlevania ƒ35,-, V-Rally ƒ35,-, World Cup '98 ƒ45,-, Die Hard Trilogy ƒ35,-, Exhumed ƒ25,-, International Superstar Soccer ƒ35,-, Rage Racer ƒ40,-, Syndicate Wars ƒ30,-, Actua Soccer ƒ35,-, Oddworld Abe's Oddysee ƒ45,-, Colony Wars 2 ƒ70,-, Tempest X3 ƒ30,-. Tel.0172-212220, bellen tussen 19.00 en 21.00 uur, vraag naar Jurre (Boskoop).

Gevraagd: Full Tilt Battle Pinball, Power Rangers ZEO. Tel.0229-235082, vraag naar Edwin (Hoorn).

Te ruil: Mijn G-Police en/of Gran Turismo tegen jouw NFS 3 en/of Vigilante 8. Tel.0314-621252, vragen naar Martin (Zelhem).

Gezocht: Wie heeft voor mij SimCity 2000 voor de PlayStation te koop. Prijs n.o.t.k. Tel.06-28246254, bellen vanaf 17.00 uur, vragen naar Wim (Amersfoort).

Te koop: Tobal 1 ƒ35,-, Star Gladiator ƒ35,-, Firestorm Thunderhawk 2 ƒ35,-, Men in Black ƒ60,- of alle 4 voor ƒ130,-. Tel.0517-395332 (Franeker), vraag naar Marcel.

Te koop: Test Drive 4, WCW Nitro, Resident Evil 2, Adidas Power Soccer Int. '97, Davis Cup Complete Tennis, V-Rally, NFL Game-Day. Prijs ƒ30,- per stuk, alles in 1 koop voor ƒ175,-. Tel.045-5753108, vraag naar Marcel, bellen na 18.00 uur.

Te koop/te ruil: Riven, The Sequel to Myst ƒ99,-, Riven, het Boek der Openbaringen ƒ17,50, Myst, The Official Revised and Expanded Strategy Guide ƒ35,-, Ark of Time ƒ20,-. Beide spellen + boeken kompleet en in perfecte staat. Riven wil ik ook wel ruilen tegen Colin McRae Rally of MediEvil. Tel.0546-454545, bellen tussen 20.00 en 22.00 uur, vraag naar Ruud (Almelo).

Te koop: Metal Gear Solid ƒ85,-, Final Fantasy 7 ƒ65,-, Nascar '98 ƒ40,-, V-Rally ƒ40,-. De laatste 2 samen voor ƒ65,-. Wie snel reageert krijgt er meerdere demo's bij. Tel.0513-541802 (Fr.), vraag naar Philippus.

Te koop: PlayStation incl. 2 controllers, memorycard, scartkabel en de volgende games: Need for Speed 2, Extreme Sports, Fighting Force, Ace Combat 2, Time Commando, Battle Arena Toshinden 2, Destruction Derby 2, Thunderhawk 2 Firestorm, Jetrider en Soulblade. Vaste prijs ƒ675,-. Alles werkt perfect. Snelle bellers krijgen er gratis een aantal demo's bij. Tel.0575-522699, vragen naar Allard (Zutphen).

Te koop/te ruil: Fighting Force en Final Fantasy 7, origineel. Tel.020-6825213, vraag naar Peter (Amsterdam).



Te koop: World Cup '98 ƒ60,-, Formula 1 '97 ƒ60,-, Tomb Raider 2 ƒ50,-, Loaded ƒ40,-, Destruction Derby 2 ƒ40,-, Ridge Racer Revolution ƒ40,-, Soviet Strike ƒ40,-. Tel.0596-615110. Alles is origineel.

Te koop: Moet snel weg, Coolboarders 2 voor maar ƒ70,-. Bel na 6 uur en vraag naar Tommy. Tel.0182-383776 (Schoonhoven). Snelle bellers krijgen een gratis demo.

Te koop: PSX met 2 controllers (1 Dual Shock controller), memorycard en 5 spellen o.a. GTA. Prijs ƒ375,-. Tel.0180-518313, vraag naar Jeffrey, bellen na 4 uur (Krimpen a/d Lek).

SEGA

Gevraagd: Gun + 1 of meerdere spellen voor de Saturn, ook gewone spellen zijn welkom voor een redelijke prijs. Ook gezocht back up memory en/of videokaart voor de Saturn voor een redelijke prijs. Tel.030-6067793, vraag naar Michael.

Te koop voor Saturn: Circa 35 spellen; Marvel Vs SF (Jap), Galaxy Force 2 (Jap), King of Fighters '96/'97 (Jap), Mortal Kombat Trilogy, Croc, Duke Nukem 3D, NBA Live '98, WipeOut 2097, Baseball 2, NBA Jam, Lemmings, Tunnel B1, Virtua Fighter 2 (USA), World Cup Golf, Hockey, Robopit etc. Tevens: RF unit, 6 player adaptor, converter en een 4Mb Ram-card. Alles is onbeschadigd, origineel, compleet en de prijzen zijn ƒ10,- à ƒ85,- per stuk, behalve Marvel Vs SF. Tel.020-7705377, E-mail: am.munters@hccnet.nl, vraag naar Michael.

Te koop/te ruil gevraagd voor Saturn: Shining in the Holy Ark, Vampire Savior, Pocket Fighters, Dead or Alive, Metal Slug, Dracula X, Powerdrift, Thunderforce 5, Cotton 2 of een ander te gek importspel. Graag origineel, compleet en onbeschadigd en tegen een redelijke prijs of tegen een goede ruil. Tevens gezocht: Sega Nomad, liefst in originele verpakking. Tel.020-7705377, E-mail: am.munsters@hccnet.nl, vraag naar Michael.

Te koop: Game Gear met een adapter en 3 spellen: Mortal Kombat 3, Jungle Book en X-Men. Plus twee opbergdoosjes. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.078-6919016, vraag naar Jurgen. Liefst omg. Alblasserdam.

Te koop: MegaDrive + 32X + Mega CD, 1 6-button controller met turbo & slow motion functie, 9 MCD spellen, 4x 32X spellen, 13 MD spellen. Alles is in perfecte staat met handleiding en originele hoes. Prijs overeen te komen. Tel.016-226222 (België), vraag naar Bart (bellen tussen 16.00 en 20.00 uur), Leuven (België).

DIVERSEN

Te ruil: Mijn PlayStation + 1 spel + 1 controller tegen jouw Saturn + een paar spellen + 1 of 2 controllers. Tel.030-6352153, vraag naar Arjan, geen vervoer.

Te koop: Komplete gebundelde jaargangen van Easy PC, alle delen samen met 2 multo-mappen, als nieuw. Dit PC Magazine heeft 2 jaar lang wekelijks een update gehad. Kompleet voor ƒ199,- (eventueel ook te ruil). Tel.0546-454545, bellen tussen 20.00 en 22.00 uur, vraag naar Ruud (Almelo).

Gezocht: Ik ben hopeloos op zoek naar Grand Theft Auto (GTA). Wie helpt mij uit de brand? Tel.059/322388 (België), vraag naar Kevin. Liefst bellen na 17.30 uur, de prijs bespreken we wel.

Gevraagd: Codes voor het spel Quake 2. Heb jij ze? Stuur ze naar: Erik Boswinkel, M. ter Braakhof 1, 7471 NB Goor. Tel.0547-272473.

Te koop/te ruil: N64 + 2 joypads en 2 spellen: Goldeneye en NBA Pro '98. Prijs ƒ375,- of ruilen tegen een PSX + 1 joypad + minimaal 1 spel. Tel.024-6413446, vraag naar Jorn (Wijchen).

Te koop/te ruil: Mijn N64 met 2 spellen o.a. Wave Race 64 en Killer Instinct voor ƒ250,- of ruilen tegen jouw PlayStation met 1 of meer spellen. Tel.010-4836502, vraag naar Danny.

Te koop/te ruil: Atari Jaguar, 2 controllers, 9 spellen: Doom, Rayman, Theme Park, Sensible Soccer, NBA Jam, Kasumi Ninja, Checkered Flag, Cybermorph, Karts. Ruilen tegen Nintendo 64 zonder spellen of te koop voor ƒ200,-. Tel.058-2664200 (Leeuwarden), vraag naar Daniël.

Gezocht: Oude spelcomputers (ik heb al een PSX, MegaDrive en een Master System). Tel.0314-335779, vraag naar Matthijs (Doetinchem).

Te koop: Game Boy + adapter + vergrootglas + 5 spellen voor ƒ125,-. Tevens te koop voor de PC: Carmageddon ƒ25,-, Carmageddon 2 ƒ40,-, Conquest Earth ƒ25,-, Command & Conquer + missionpack ƒ30,-, Lands of Lore ƒ25,-. Alles compleet met dozen en boekjes. Tel.0578-693019 (regio Zwolle), bellen na 19.00 uur.

Gezocht: Originele spel Grand Theft Auto, ik wil het spel ook wel ruilen voor Competitie Manager '97/'98 of WK Voetbal Avontuur '97/'98. Ik wil ook wel betalen. Tel.0527-253018, vraag naar Erik Daams.

Te koop voor de PlayStation: Jersey Devil, Pandemonium 2 ƒ40,-, Tomb Raider 1, Reloaded ƒ20,-, Ark of Time, Fifa '97, Overblood ƒ15,-. Ook te koop: Sega MegaDrive + 32X en 22 spellen voor ƒ250,-. Al het bovengenoemde is ook te ruil tegen een N64 + controller en spel. Tel.079-3412845, bellen na 17.00 uur en vragen naar Robbert (Zoetermeer).

Gevraagd: Het 1e nummer van Power Unlimited uit 1993. Bereid er redelijk voor te betalen. Tel.043-6041730, vragen naar Cliff (Valkenburg a/d Geul).

Te koop/te ruil: 386 DX met EGA/VGA monitor, 256 Kb cache geheugen, 4 Mb RAM, diskdrive en WP + muis. Prijs ± ƒ250,- of ruilen tegen een N64. Tel.010-4852698, vraag naar Deep.

Te koop: Ubik ƒ25,-, Destruction Derby 2 ƒ15,-, Formula '97 ƒ25,-, Sega Touringcar Championship ƒ25,-, Jetfighter 3 + Flight Unlimited ƒ15,-, Rayman ƒ20,- of deze spellen in 1 ruil voor een Game Boy; Specops ƒ65,- of ruilen voor Unreal of Commando's; Trust Sightfighter Digital ƒ25,- of ruilen voor een joystick. Alles met doos en handleiding. Tel.0348-423376, vraag naar Jan.

Te koop/te ruil: N64 + controller, Zelda 64 en scartkabel. Alles met doos en boekjes ± 5 maanden oud voor ƒ350,- of ruilen tegen jouw omgebouwde PlayStation met 2 controllers. Tel.020-6978248 en vraag naar Marcel (Amsterdam).

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9194, 9805 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.POWERWEB.NL

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredakteur), Ed Wiggemans (eindredakteur), Richard Simon (bureauredakteur). Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters Kees de Koning, Ruben Heere, Jan Meyroos, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Monique Gelissen, Marcel P. Broek, Marieke Bausch, Pascale Marbus, Marie-José Reuwer

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Dick Pater, Willem Pater

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471, Sylvia Castelijn.

Advertenties
Reserveringen en aanleveren advertentiemateriaal: Sonja Francois 020-4875532
Verkoop Binnendienst: Janet Robben 020-4875450
Accountmanager: Ronald Bouwman, Rinus van Arnhem, Aizo Krikke 020-4875407 Fax: 020-4875708
Sales Manager: Frits Dufifie

International Advertising Sales Representation
USA: Global Media Representatives
Tel. (650) 306-0880 Fax. (650) 306-890

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 20057, 2130 RE-Hoofdorp of bel: 023-5566605 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer).
België: 1380 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

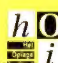
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften Afd. abonnementen service, Hoofdorp onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Roto Smeets Utrecht

Aangesloten bij Notu

Nederlands uitgeversverbond



QWIFZ

DOOR ARYTON

























NU BIJ FREE RECORD SHOP



MICRO MACHINES
NIEUW



COMMANDOS
BEYOND THE CALL OF DUTY
SLECHTS 79,95

De opvolger van Commando's



ACTUA TENNIS
VAN 119,95
VOOR 59,95



NEED FOR SPEED III
VAN 129,95
VOOR 59,95

RAYMAN PLATINUM
VAN 59,95
VOOR 49,95

EXCLUSIEF BIJ FREE RECORD SHOP! OP=OP

JE KUNT NU OOK BETALEN MET:



Bezoek ook onze internet site: meer dan 200.000 CD's, video's, CD-ROM, games en DVD's op www.frs.nl GRATIS thuisbezorgd!

